NADCHODZĄ SEQUELE: JAK III, RATCHET & CLANK III oraz SLY RACCOON 2

PlayStation 2 Xbox GameCube PS one GameBoy Mobile

neo PLUS

MAJ 2004 (5/2004)
nr 65 . cena: 7.99 zł (w tym 7% Vat)

NEWSY: Następca N-Gage pokazany, Sony mówi o PS3 i PS two, nowe wieści o Metal Gear Solid 3, Red Ninja, Galleon, Paper Mario 2 Killer 7, Def Jam Vendetta 2 i masie innych pozycji!

RECENZJE: Seven Samurai 20XX, R: Racing, Lifeline, Crimson Sea 2, Alias, Malice, Glass Rose, Conan, Cy Girls, NBA Ballers, Samurai Jack, Onimusha Blade Warriors

NAJSZYBSZY WYŚCIG W GALAKTYCE SPRAWDZONY W AKCJI

BURNOUT 3
CRASH+BURN

LUCASARTS STRIKES BACK

STAR WARS: BATTLEFRONT
STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO
MERCENARIES czyli kilerów trzech

www.neo-plus.pl
05
9 771505 820004
ISSN 1505-8204 - INDEX 345342

Akcesoria Logitech, Microsoft, Saitek i inne

www.ultima.pl

ULTIMA

Świat Elektroniczne/ Rozrywki

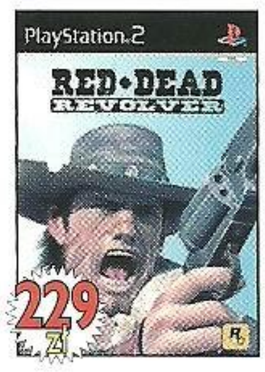
GRY I AKCESORIA DO TWOJEJ KONSOLI.

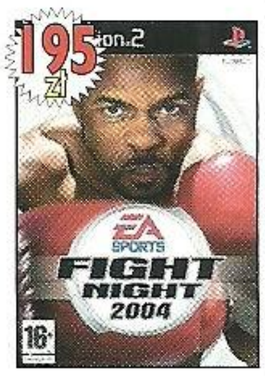
tel. (0-22) 624-78-16, 654-60-42

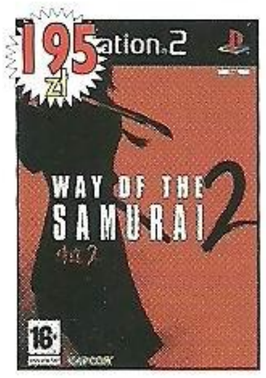
e-mail: ultima@ultima.pl, **sklep internetowy: www.ultima.pl**

Adres sklepu: ULTIMA s.c., ul. Chłodna 35/37 pawilon 7, 00-867 Warszawa
pn.-pt. 10.00 - 18.00, sob. 10.00 - 15.00

Dreamcast | Gameboy Advance | Gamecube | Inne | NOKIA N-Gage | PC | PlayStation 2 | PSX / PS One | Xbox







Logitech Driving Force

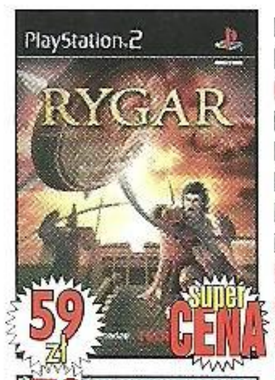
Logitech Driving Force Pro

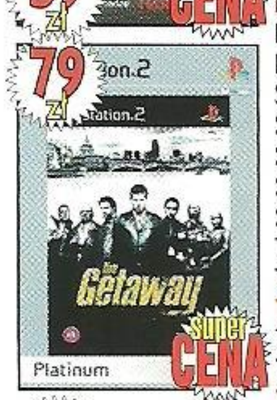
PLAYSTATION 2

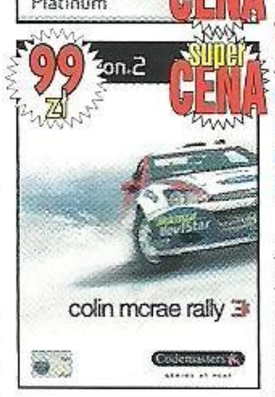
007: Everything or Nothing.....189
ALIEN vs PREDATOR: Extinction ..195
ARC THE TWILIGHT of the SPIRITS .229
BALDUR's GATE: Dark Aliance 2.....219
BATTLESTAR GALACTICA.....219
BEYOND GOOD & EVIL 219
BREATH of FIRE: Dragon Quarter.....195
BROKEN SWORD: Sleeping Dragon..219
BUFFY: Chaos Bleeds.....219
BURNOUT 2 149
CASTLEVANIA.....239
CHAOS LEGION 195
COLIN 04 199
CONFLICT DESERT STORM 2 .219
CRASH: Nitro Cart 219
DEAD TO RIGHTS 195
DEF JAM VENDETTA.....195
DESTRUCTION DERY Arenas.229
DISNEY EXTREME SKATE ADVENTURE.199
DOWNHILL DOMINATION ...219
DOG's LIFE 239
EYETOY: Groove 199
EYETOY: Groove + kamera.....239
FALLOUT: Brotherhood of Steel.....229
FERRARI F355 149
FINAL FANTASY X-2.....189
FLIPNIC.....159
FORBIDDEN SIREN 179
FORMULA ONE 2003 159
FREEDOM FIGHTERS 195
GHOST HUNTER.....179
GHOST RECOON: Jungle Storm 169
GTA 3 + GTA: Vice City 199
HARRY POTTER I PL.....159
HARRY POTTER 2.....199
HARRY POTTER: Quidditch World Cup 195
HULK 219
INDIANA JONES 209
I-NINJA.....229
ITALIAN JOB.....219
JAK 2.....179
KILL.SWITCH.....179
LEGACY of KAIN: Defiance.....219
MADDEN NFL 2004.....159
MAFIA 219
MANHUNT 219
MAX PAYNE 2 219
MAXIMO 2.....195
MEDAL of HONOR: Rising Sun..195
MGS 2: Substance.....199
NBA LIVE 2004 195
NBA STREET vol. 2.....195
NHL 2004 195
PITFALL: The Lost Expedition ..229
PRIMAL 219
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time .219
PROJECT ZERO 2 229
R: RACING.....189
RATCHET & CLANK 2 179
RISE TO HONOUR.....229
SECRET Weapons Over Normandy.....219
SILENT HILL 3 199
SOCOM + HeadSet 359
SONIC HEROES 239
SOUL CALIBUR 2 195
SPIDERMAN THE MOVIE 189
SWAT 219
TENCHU: Wrath of Heaven.....219
THE SIMS 199
THIS IS FOOTBALL 2004.....179
TIME CRISIS 3 239
TIME CRISIS 3 + G-CON 2 359
TIGER WOODS GOLF 2004 195
TOMB RAIDER Angel of Darkness 219
TONY HAWK UNDERGROUND.....209
TOTAL CLUB MANAGER.....159
TRUE CRIME 199
WOLFENSTEIN.....219
WORMS 3D 149
XIII.....219
ZONE OF THE ENDERS 2 239

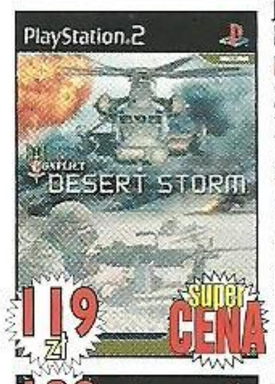
Platinum PS2:

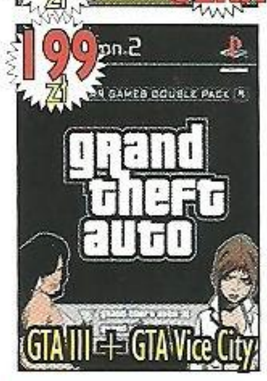
007 NIGHTFIRE.....77
CASTLEWEEN.....119
COLIN McRAE RALLY 3.....119
DINO STALKER.....59
ESPN Hockey.....99
ESPN NBA 99
FIFA 2003 69
FINAL FANTASY X.....119
GDZIE JEST NEMO 99
GETAWAY.....79
GRAN TURISMO 3 129
GRAN TURISMO CONCEPT CAR 79
GREGORY HORROR SHOW 79
HITMAN 2 129
HYPER STREET FIGHTER 2 TURBO....77
JAK & DEXTER.....119
KINGDOM HEARTS.....119











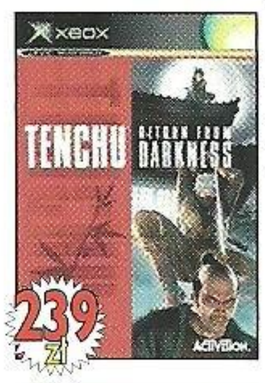
KING OF ROUTE 66 59
LOONEY TUNES: Back in Action 119
LORD OF THE RINGS Two Towers..77
NBA LIVE 2002 49
NBA LIVE 2003 69
NFL STREET 119
NFS: Hot Pursuit 2 89
NHL 2003 49
NO ONE LIVES FOREVER.....49
RATCHET & CLANK 79
PRO EVOLUTION SOCCER 3 .139
RESIDENT EVIL: Veronica 79
RUMBLE RACING 49
SCOOBY DOO Night of 100 Frights ..119
SHOX.....59
SILENT HILL 2 134
SIMS.....77
SSX TRICKY.....79
TEKKEN 4.....129
TEKKEN TAG TOURNAMENT 119
THEME PARK WORLD 79
TONY HAWK PROSKATER 3 ..109
TONY HAWK 4 119
WRC 2: Extreme 79
Akcesoria:
Konsola PLAYSTATION 2
Od 1 maja 2004 nowe ceny konsol PlayStation 2
Informacje.....tel.,www

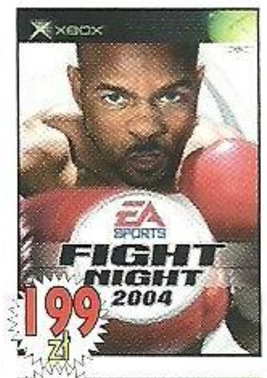
Action Replay MAX.....169
Action Replay MAX + 8MB MC...169
Dual Mini Pad 59
Dual Shock oryginalny 159
Extreme Action Pad Logitech....119
Joypad bezprzewodowy Logitech 189
Kabel S-Video 39
Kierownica GT Force Logitech .339
Kierownica Saitek.....239
Klawiatura Logitech.....149
Link Cable 29,90
Mata do tańca.....69
Memory Card 8 MB Sony.....129
MultiTap.....79
Mysz optyczna Logitech 129
Pad Saitek ..... od 49
Pilot do nowych modeli konsol ...75
Pilot universalny (konsola, TV) 99
Piloty DVD ..... od 59
Pistolet Sharp Shooter 2 (też 100Hz) 119
Pistolet XK-9 99
Płyta czyszcząca DVD 49
Podstawka pionowa 19,90
Przedłużacz do joypada.....19,90
Przewód optyczny.....49
REGION X (zdejmuje regiony z DVD).....65

PLAYSTATION/PS ONE

ALONE IN THE DARK 4 99
CRASH 2 99
CRASH BANDICOOT 3: WARPED 99
CRASH TEAM RACING.....99
DRAGONBALL Final Bout 109
DRAGONBALL Z: Ultimate Battle ...109
FINAL FANTASY 6.....99
FINAL FANTASY 8.....109
FINAL FANTASY ANTHOLOGY..139
FINAL FANTASY ORIGINS.....159
GAUNTLET LEGENDS 59
GRAN TURISMO 2 99
GUILTY GEAR.....59
HARRY POTTER i Kamień Filozoficzny .39
HARRY POTTER 2.....39
HUGO: Frog Fighter 119
JADE COCOON.....59
MEDAL OF HONOR 1+2.....69
MEDAL OF HONOR: UNDERGROUND 39
NBA LIVE 2003 69
NEED FOR SPEED 5 PORSCHE / MOTO RACER 2..69
RAYMAN.....59
SILENT BOMBER.....59
SPIDERMAN 89
SPYRO 3.....109
STUART LITTLE 2 99
TEKKEN 3.....99
TENCHU 2 99
TONY HAWK 4 69
TOSINDEN 4.....59
WWF SMACKDOWN.....59
Akcesoria:
PS One 399
Game Hunter Pro.....49
Joypad analogowy DualShark 49
Link cable 29.90
Mata Konami + Dancing Stage Euromix .169
Memory card 15 bloków.....19.90
Memory card 30 bloków.....29.90
Memory card 120 bloków.....39,90
Multitap nieoryginalny 69

Karta pamięci GameCube





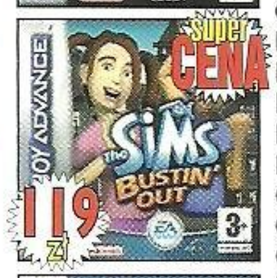
Pistolet ..... już od 49
Przedłużacz 19.90
RFU Adapter 29
RGB + AV cable 24.90
Standard Pad.....19.90

GAMECUBE

007 Agent Under Fire 79
007 Everything or Nothing.....199
007 Nightfire 79
BEYOND GOOD & EVIL 159
BLOOD OMEN 119
DISNEY: Hide & Sneak.....119
FIFA 2003 79
FIFA 2004 199
FREEDOM FIGHTERS 195
KNOCKOUT KINGS 2003 79
LORD of the RINGS Return of the King..199
MARIO KART: Double Dash 229
MARIO PARTY 5 239
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE....79
MEDAL OF HONOR RISING SUN .199
METROID PRIME.....179
MORTAL KOMBAT: Deadly Alliance .159
NBA LIVE 2003 79
NFS: Hot Pursuit 2.....79
NFS: Underground.....159
NHL 2003 79
POKEMON CHANNEL.....179
RESIDENT EVIL ZERO 199
RESIDEN EVIL Code: Veronica...79
ROCKY.....119
R: RACING 189
SIMS: Bustin' Out.....159
SMASH BROS MELEE.....119
SOUL CALIBUR 2.....239
SPAWN ARMAGEDDON 199
SSX 3 199
STARFOX ADVENTURES 179
STARWARS: Jedi Outcaast 159
SUPER MARIO SUNSHINE 119
TONY HAWK UNDERGROUND.....239
TOP GUN.....119
TWO TOWERS.....209
WARIO WORLD 229
ZELDA Wind Waker.....239
Akcesoria:
GameBoy Player.....289
GBA <-> GCN Link.....29,90
GBA <-> GCN Link oryg.....39
Joypad Joytech - czarny.....55
Joypad Joytech - fioletowy.....55
Joypad oryginalny.....145
Joypad bezprzew. - BigBen.....219
Joypad wavebird.....219
Kierownica Logitech Force Logitech.299
Memory card - oryginalna.....89
Memory Card 251 bloków.....139
Memory card 4 Mb - nieoryginalna.. 29,90
Memory card 8 Mb - nieoryginalna 69
Plecak.....59
Przedłużacz do pada.....19,90
RF modulator.....89
RF unit do 3 konsol.....59
RGB - znakomita jakość! 59
RGB cable - oryginalny 129
Promocyjne ceny:
ACE GOLF 119
BMX XXX.....119
DISNEY PARTY.....119
ETERNAL DARKNESS.....119
FREEKSTYLE.....79
HARRY POTTER i Komnata Tajemnic ...79
MARIO PARTY 4.....119
NFL STREET 119
NFS: Hot Pursuit 2 19
SPIDER-MAN 79
TONY HAWK 3 79
TONY HAWK 4 119
TOP GUN.....119
X-MEN: NEXT DIMENSSION.....79
X-MEN: WOLVERINE'S REVENGE.....79

X-BOX

007: Everything or Nothing.....199
007: Nightfire 79
ALIEN vs PREDATOR: Extinction ..199
FIFA 2003 79
FIFA 2004 199
FREEDOM FIGHTERS 199
LORD OF THE RINGS: THE RETURN OF THE KING 199
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE....79
MEDAL OF HONOR: RISING SUN..199
NEED FOR SPEED UNDERGROUND. 159
PROJECT GOTHAM RACING 2.....219
SIMS: Bustin Out 199
SOUL CALIBUR 2.....199
SPAWN ARMAGEDDON.....199



SSX 3 199
STAR WARS: KOTOR 239
TONY HAWK: Underground ...239
TRUE CRIME 239
Akcesoria:
X-Box + Project Gotham Racing 2 + 2 pady.....1149
Joypad XS BigBen 89
Pistolet GunStation 2.....159
RGB Scart.....49
RGB Scart + Optic Out 79
RGB Scart + Optic + S-Video ..119
i inne.....tel., www

GAMEBOY ADVANCE

007 Everything or Nothing.....119
ADVANCE WARS 199
BALDURS's GATE: Dark Alliance.....219
BANJO-KAZOOIE 199
BROKEN SWORD 149
CASTLEVANIA: Harmony of Dissonance..199
COLIN MCRAE RALLY 2.0.....59
CRASH BANDICOOT XS 189
CRASH NITRO CART 209
DEFENDER OF THE CROWN 189
DISNEY PARTY.....119
DOOM 2.....189
FIFA FOOTBALL 2003.....189
FINAL FANTASY TACTICS 209
GDZIE JEST NEMO?.....209
GOLDEN SUN 2.....189
GT ADVANCE 3 209
HARRY POTTER 2.....199
HOT WHEELS VELOCITY X ...159
HUGO ADVANCE PL.....179
LEGO BIONICLE - MATORAN ADVENTURES 199
LILO & STITCH.....159
LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS 139
MARIO ADVANCE 4 209
MAX PAYNE 219
METROID FUSION 199
MOTO RACER 2.....159
MUMMY MANACLE OF OSIRIS 159
NEXT GENERATION TENNIS ..99
NFS: Unleashed.....219
PINBALL CHALLENGE 79
PITFALL: The Lost Espedition...199
POKEMON RUBY 209
POKEMON SAPHIRE 209
PRINCE OF PERSIA: Sands of Time..199
RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR 189
SHEEP 179
STAR WARS E2: Attack of the Clones ..189
STREET FIGHTER ALPHA 3.....159
SUPER GHOULS 'N' GHOSTS..179
SWORD OF MANA 189
TEKKEN ADVANCE.....169
TIGER WOODS 2004 119
TOCA TOURING CARS.....199
TOM & JERRY Infernal Escape 189,90
TOMB RAIDER: The Prophecy 159
TONY HAWK'S PRO SKATER 4.....189
TONY HAWK Underground.....199
WARIOLAND 4.....199
WORMS WORLD PARTY.....159
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE 199
YOSHI'S ISLAND: SUPER MARIO ADV. 3..199
ZELDA Link to Past.....199
Akcesoria:
GAMEBOY ADVANCE 399
GAMEBOY ADVANCE SP 649
Illuminator Pro (z zasil. i akum.)..... 99
Advance Game Port 159
Lupa antyrefleksowa.....49,90
Lampka.....19,90
Lupa GBA SP 29,90
Lupa z podświetleniem.....24,90
MP3 MUSIC PLAYER 159
Multi link cable.....29,90
Pokrowiec GBA SP.....64,90
Pudełka na gry (6 szt.).....19,90
Słuchawki GBA SP + adaptor 29
Zasilacz + akumulator 49,90
Zasilacz GBA SP 45
Zasilacz oryginalny.....79
Zestaw 1 GBA SP: podełka na gry, link, pokrowiec, słuchawki ..59
Zestaw 2 GBA SP: akumulator, lupa, pokowiec, link.....59

NOKIA N-GAGE

Gry, Akcesoria..... www, tel.

Koszty przesyłki:
poczta 9,50 pln
kurier (do 48 h) 15 pln
Pocztex (24h) 30 pln

Ceny zawierają VAT. To tylko niewielka część naszej oferty!
Zastrzegamy sobie prawo zmian cen bez powiadomienia. Cennik nie stanowi oferty handlowej. Użyte nazwy własne są własnością ich właścicieli.

Nasz sposób na lato !!!

Zacznij od tego

PlayStation 2

GameCube + oryginalna torba +
Super Smash Bros Malee lub **Turok Evoution**

Gameboy Advance SP + gra–niespodzianka

baw się, tańcz i śpiewaj do rana

Mata do tańca PS i PS2

Karaoke Party

Eye Toy Groove + kamera

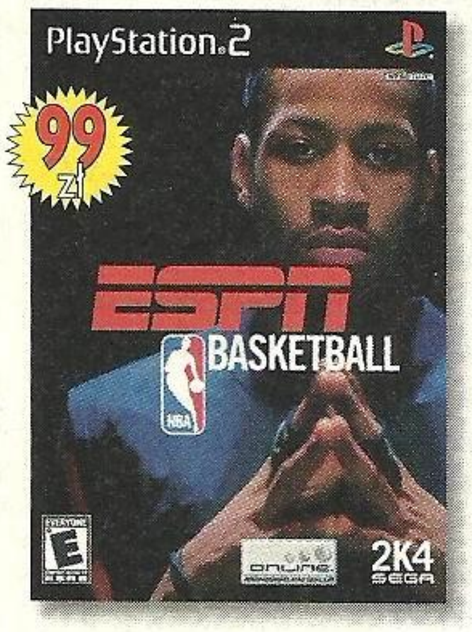
jeździj szybko, ale bezpiecznie

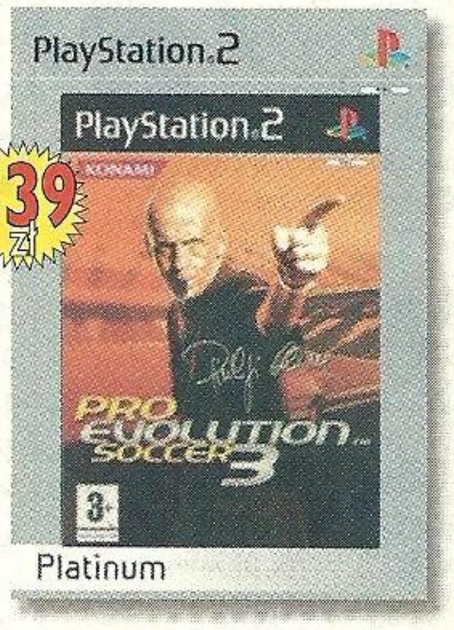
+

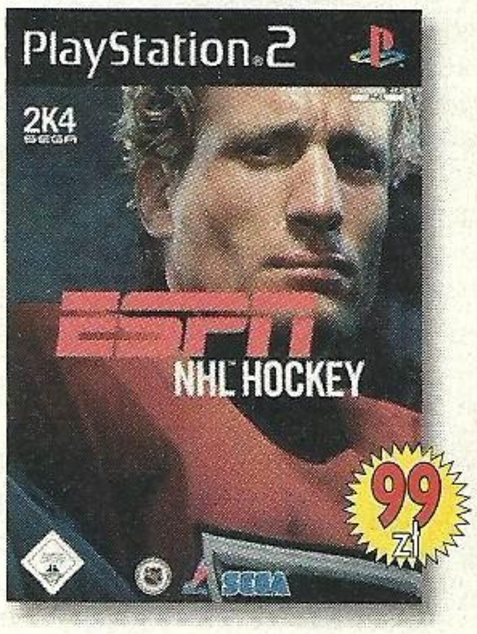
lub

Kierownica Logitech Driving Force Pro + **GT3** lub **GT4 Prologue**

graj z najlepszymi







znajdziesz nas

tu: (0 22) 654 60 42, 624 78 16
tu: www.ultima.pl
i tu: Warszawa, ul. Chłodna 35/37 paw. 7

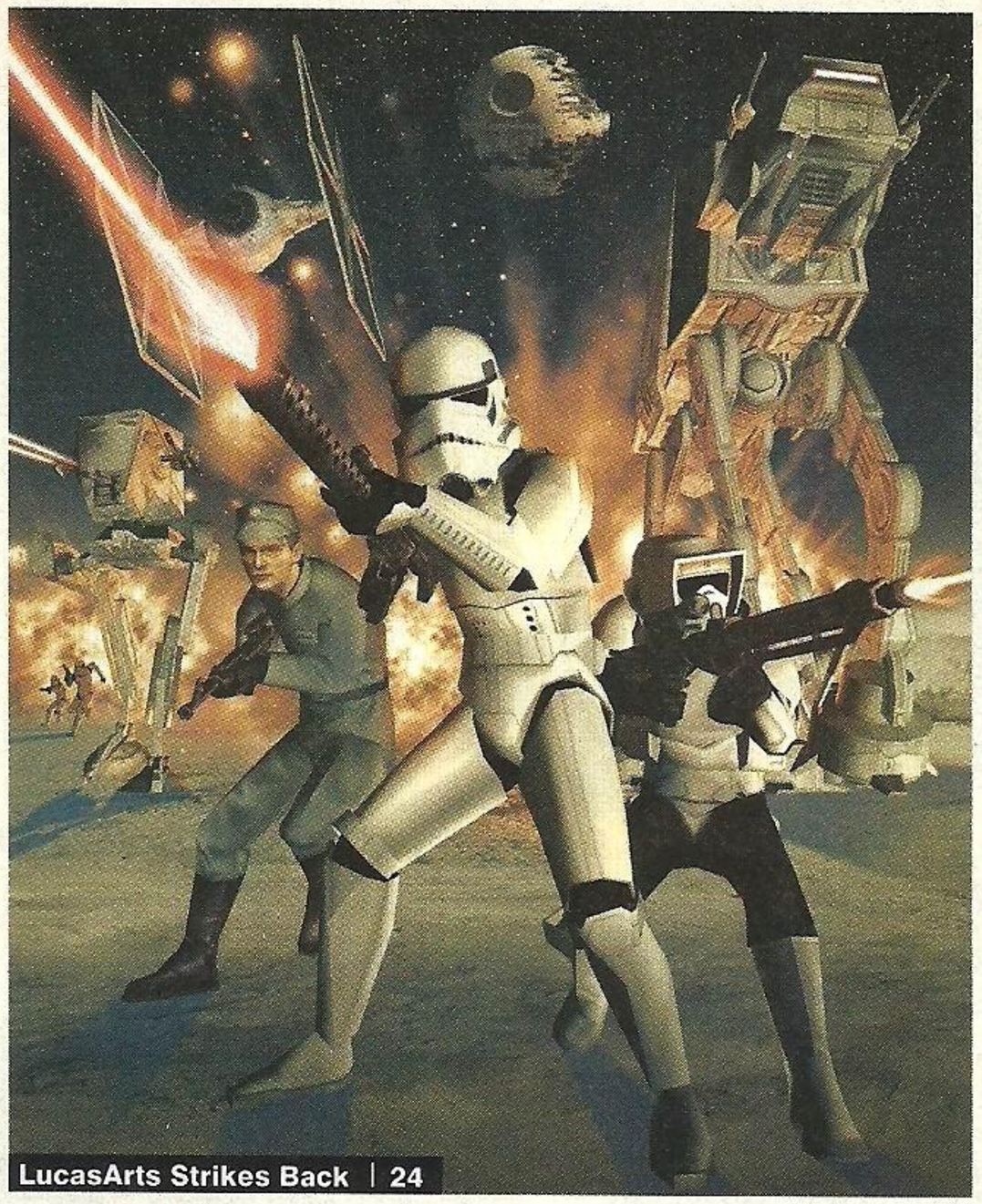
Pamiętaj: BĄDŹ ORYGINALNY !!! :)

Witajcie!
Emocje związane z Electronic Entertainment Expo są co raz większe – już nie mogę się doczekać trwającej blisko dobę podróży do USA i jej ukoronowania, podczas którego na lotnisku sympatyczni młodzieńcy w kamizelkach kuloodpornych i hełmach będą zdejmować naszej ekipie odciski palców i fotografować ze wszystkich stron twarze. Nie... Tak naprawdę jak zwykle nie mogę doczekać się nowych gier i przenośnych konsol, które zostaną zaprezentowane na wystawie. Oprócz Nintendo DS i PlayStation Portable pokazane będą przynajmniej trzy inne przenośne platformy do gier, które oczywiście nie mają szans na mainstreamowy sukces, ale zapowiadają się intrygująco. W przypadku konsol stacjonarnych nie sądzę, aby firmy zaprezentowały następców obecnej generacji – to nastąpi dopiero za rok. Walka rozegra się pomiędzy grami na te systemy. Gran Turismo 4, Killzone, Halo 2, Jade Empire, Metroid Prime 2, sequel Wind Wakera i masa innych pozycji będzie konkurować o miano najlepszej gry E3. Mam też nadzieję na niespodzianki – na przykład chciałbym ujrzeć coś, co nazywa się Gangster, a co przygotowuje Ubi Soft licząc na totalnie zaskoczenie uczestników wystawy. Zresztą gry Ubi ostatnio rządzą i chyba nie powinno nikogo dziwić, że firma poszukuje, bagatela, 400 pracowników do swojego studia w Montrealu. A Devil May Cry 3? Viewtiful Joe 2? Resident Evil 4? O rany, co za tytuły!!! W kolejnym numerze Neo Plus relacja z E3 z masą fotek i screenów – nie przegapcie tego numeru, bo będzie się dużo działo, a oprócz relacji z E3 planujemy jak zwykle kilka niespodzianek, ktorych nie ujrzycie w żadnym innym piśmie o grach vodeo.
Ale to wszystko dopiero w kolejnym numerze. Na razie mamy miesiąc, w którym praktycznie nie ukazał się żaden długo oczekiwany hit, a średnia ocen w naszych recenzjach jest nieco niższa, niż zwykle. Cóż zrobić, wiosna. Ale obok tych przeciętnych gier mamy pierwsze spojrzenia na niewątpliwe hity – Burnout 3, Mercenaries, dwie nowe pozycje ze świata Star Wars, a także sequele hitów Sony, relację z Mistrzostw Polski w Pro Evolution Soccer 3, tłustego Neona i sporo innych atrakcji, jak choćby lekkko zmodyfikowaną szatę graficzną recenzji, która mam nadzieję przypadnie Wam do gustu.
Witamy też oficjalnie w naszej redakcji nowych ludzi: Miela, który od jakiegoś czasu wspierał nas licznymi tekstami i przemyśleniami oraz Amara sprawnie zarządzającego naszą stroną WWW.
A ja, pakując się już na E3, zapraszam do lektury.
Gulash

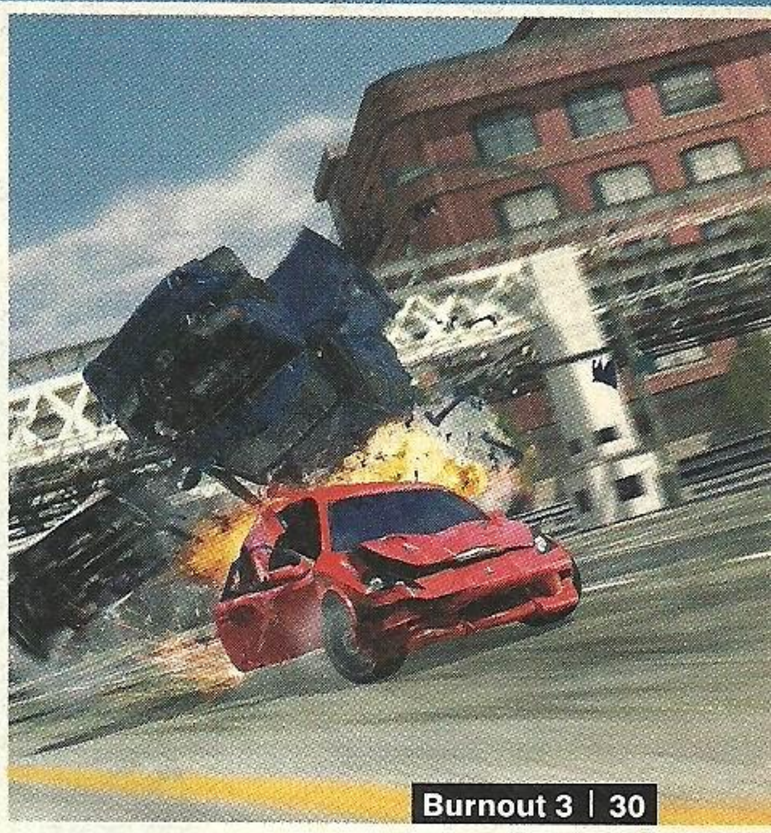
PS: Przypominam, że na naszej stronie WWW działa forum, na którym możecie wypowiedzieć się na wiele tematów związanych z grami i nawiązać nowe znajomości z osobami podzielającymi nasze wspólne hobby. Zapraszamy!
www.neo-plus.pl

Robócza muza: FSOL - Dead Cities, Blank & Jones - Relax, Smashing Pumpkins - Siamese Dream, Cypress Hill - Till Death Do Us Apart, D12 - D12 World

Greetz: Asik i Olo - love love love!, Jaro - good luck!, Maciek - dzięki za super turniej, cubi - gr8t txt, TJ - Burnout roxx!



LucasArts Strikes Back | 24



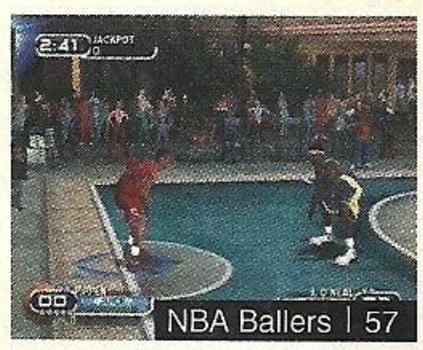
Burnout 3 | 30

Sequelstation | 22

Alias | 54

Harvest Moon | 50

The X-Files | 62



NBA Ballers | 57

SPECJAŁ

Publicystyka i raporty na tematy związane z grami video

Burnout 3: Crash+Burn ... 30
Graliśmy we wczesną wersję arcydzieła Criterion. Tak, nie boimy się użyć tego słowa - Crash+Burn zapowiada się na absolutnego demona prędkości!

LucasArts Strikes Back 24
Nasz specjalny wysłannik uderzył na prezentację trzech najnowszych gier LucasArts. Prawda, w przeszłości różnie z tą firmą bywało, ale teraz możemy śmiało powiedzieć, że nowe pozycje zapowiadają się naprawdę znakomicie.

NEWSY

Co na horyzoncie i poza nim

Sequele uderzają 22
Mamy konkrety o Jak III, Ratchet & Clank 3 oraz Sly2: Band of Thieves.

Metal Gear Solid III 18
Drugi raz z rzędu, ale jest sporo nowych informacji.

Unreal Championship: The Liandri Conflict 12
Zapowiada się świetnie!

Killer 7 14
Już sporo wiadomo o tej produkcji.

RECENZJE

Testujemy najnowsze gry

Alias 54
Blowout 48
Conan 53
Crimson Sea 2 36
Cy Girls 58
Detonator 48
Fight Night 2004 49
Firefighter F.D. 18 46
Glass Rose 61
Harvest Moon: A Wonderful Life 50
Lifeline 47
Lupin the 3rd: Treasure of the Sorcerer King 48
Malice 52
NBA Ballers 57
Naval Ops: Commander ... 56
Onimusha Blade Warriors 40
Pokemon Channel 59
Rainbow Six 3 45
R: Racing 39
Romance of the Three Kingdoms IX 56
Samurai Jack 60
Seven Samurai 20XX 38
Tank Elite 48
The Sniper 2 48
Tenchu: Return From Darkness 59
The X-Files: Resist or Serve 62
World War Zero: Ironstorm 37

STAŁE

Stałe działy, bez których nie może się obejść

Pocket Warrior 64
Harvest Moon i Sword of Mana na GBA oraz pierwsze screeny z Death, Jr. na PSP!

PS one Zone 70
Drugie spotkanie z szarą maszynką - tym razem na warsztat poszły trójwymiarowe platformówki.

PES Party 67
Relacja z poznańskich Mistrzostw Polski w Pro Evolution Soccer 3, które współorganizowaliśmy!

Mobile Arena 66
Wieści z komórkowego frontu. Quake w telefonie?

Neon 71
Radosna twórczość czytelników i autorów N+ w nieco odświeżonej formie. Pięć stron.

Archiwalia 76
Brakuje jakiegoś numeru? Zamów tutaj, a listonosz niebawem przyniesie go bezpośrednio do domu.

FAQ 79
Banan odpowiada na korespondencję czytelniów.

Finisher 82
Okrągły stół N+ - Electronic Entertainment Expo już za kilka dni!

DRIV3R™

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY

PC CD ROM

PlayStation®2

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA I DYSTRYBUCJA W POLSCE CDPROJEKT

WERSJA KINOWA
KWESTIE MÓWIONE PO ANGIELSKU Z POLSKIMI PODPISAMI

REFLECTIONS

ATARI

„Driver™ 3" © 2004 Atari Interactive Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. Projekt i wykonanie Reflections Interactive Limited - Atari development studio. Publikacja i dystrybucja Atari Europe S.A.
Wszystkie znaki handlowe są zastrzeżone dla ich właścicieli. „2" i „PlayStation" są znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.

news

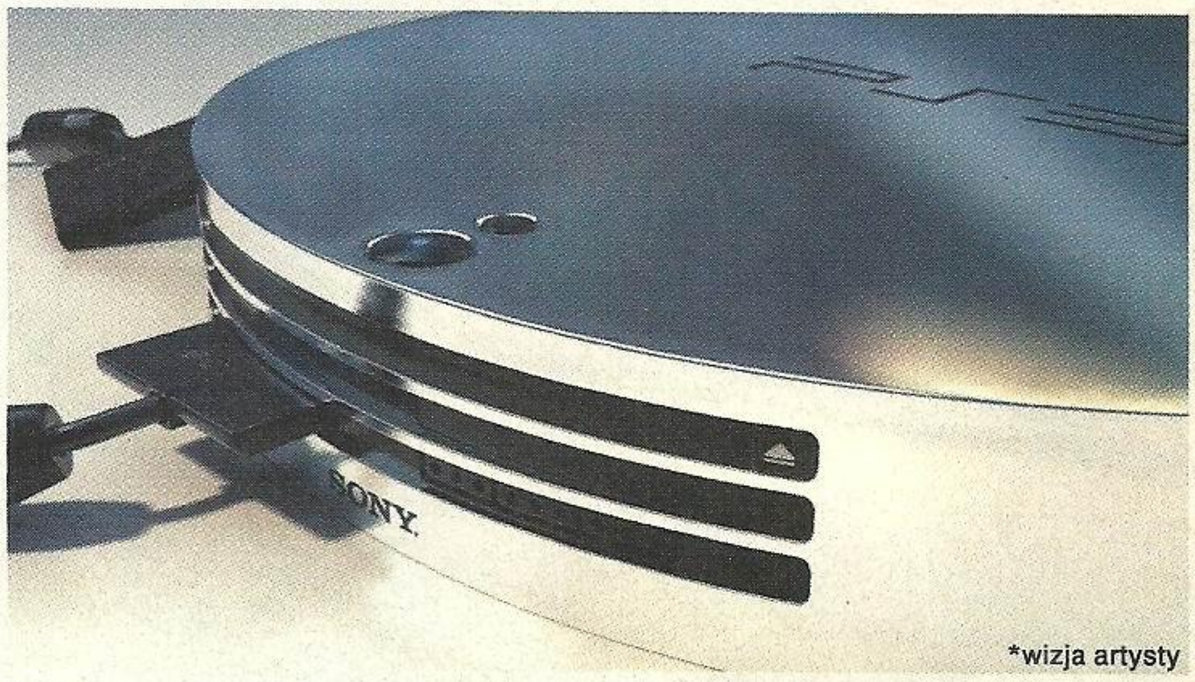
Nowe wieści z Sony

Dwie wersje PlayStation 3, PS two i PSX w Europie

Z niedawno przeprowadzonego wywiadu z szefem Sony Computer Entertainment Europe, panem Davidem Reevesem dowiedzieliśmy się, że PS3 ukaże się najprawdopodobniej w dwóch wersjach. Pierwsza, droższa zostanie skierowana do osób zainteresowanych nie tylko graniem, ale również oglądaniem filmów DVD czy surfowaniem w internecie. Druga przeznaczona zostanie dla tych, które nie potrzebują dodatkowych funkcji w konsoli, bo na przykład mogą z nich korzystać dzięki zakupionemu wcześniej PSX. Oczywiście wpłynie to znacznie na cenę. Kombajn do wszystkiego ma kosztować między sześćset, a siedemset Euro, podczas gdy wersja przeznaczona tylko do grania dostępna będzie za odpowiednio mniejszą cenę. Reeves powiedział również, że firma zainteresowana jest nowym sposobem dystrybucji gier. Sony chciałoby żeby już w 2006 roku gracze mogli ściągnąć nowe tytuły z internetu. Do tego oczywiście potrzebny jest dostęp do łącz szerokopasmowych, a wszyscy wiemy doskonale jak kiepsko to wygląda w Polsce. Taki ruch ma na celu zmniejszenie cen gier, ale nie bardzo podoba się pośrednikom i dystrybutorom. Z całą pewnością problem zostanie jakoś rozwiązany, a my wnioskujemy z tego, że nowa konsola Sony będzie na pewno wyposażona w twardy dysk. Przynajmniej w droższej wersji.

Pan Reeves bardzo ochoczo wypowiadał się na temat Playboya. PlayStation Portable ma mieć trzydzieści megabajtów pamięci, a nie jak zapowiadano pierwotnie, osiem. Ponadto, i to jest chyba najważniejsza wiadomość, nie będzie podziału na regiony jeśli chodzi o gry, co oznacza, że tytuły zakupione w Japonii czy USA będzie można uruchomić na konsoli zakupionej w Europie. Raj dla importerów. Niestety nie dotyczy to filmów.

Między wierszami można też wyczytać, że prócz PSX i PSP Sony planuje wprowadzić jeszcze nową wersję PS2, zwaną PS two. Podobnie jak to było w przypadku PS one, nie będzie ona odbiegać parametrami od PS2, ale dzięki nowoczesnym technologiom uda się ją skompresować, sprzedawać ją taniej i zmienić obudowę. Jak powiedział Reeves, na pewno będzie bardziej seksowna.



*wizja artysty

Przy okazji potwierdził również datę europejskiej premiery set-top-box'a Sony. PSX miał początkowo ukazać się mniej więcej w maju, jednakże przyjdzie nam poczekać aż do końca roku. Wiadomo, że sprzęt będzie zawierać bebechy czarnej konsoli, do tego nagrywarkę DVD-R, twardy dysk do nagrywania programów z TV czy magazynowania plików ściągniętych z sieci, do której PSX podłączy się przez wbudowaną kartę sieciową. Nie zabraknie odtwarzacza plików MP3 oraz programu do oglądania zdjęć cyfrowych. Na razie nie wiadomo czy będzie wbudowany tuner satelitarny, podobnie jak nie jest jasne, czy będzie jedna wersja konsoli czy dwie, z dyskami o różnej wielkości. Możliwe, że w zestawie znajdzie się również klawiatura. Cena szacowana jest wstępnie na czterysta funtów.

Co ciekawe, jakiś czas po tym wywiadzie japoński dziennik Shuukan Gendai ogłosił, że Sony zaprzestaje produkcji PSX. Firma zamierza wznowić produkcję, gdy skończą się dotychczasowe zapasy, ale taka informacja podana dość krótko po premierze sprzętu nie rokuje zbyt wielkich nadziei na jego dalsze powodzenie.

XNA: Direct X dla konsol nowej generacji?

Dwudziesty czwarty marca ma szansę na trwałe wpisać się w historię gier video.

Zaprezentowany tego dnia, na Game Developers Conference odbywającej się w San Jose najnowszy projekt Microsoftu znany jako XNA, a który znajdzie zastosowanie w następcy Xboxa, może stać się „rewolucją software'ową".

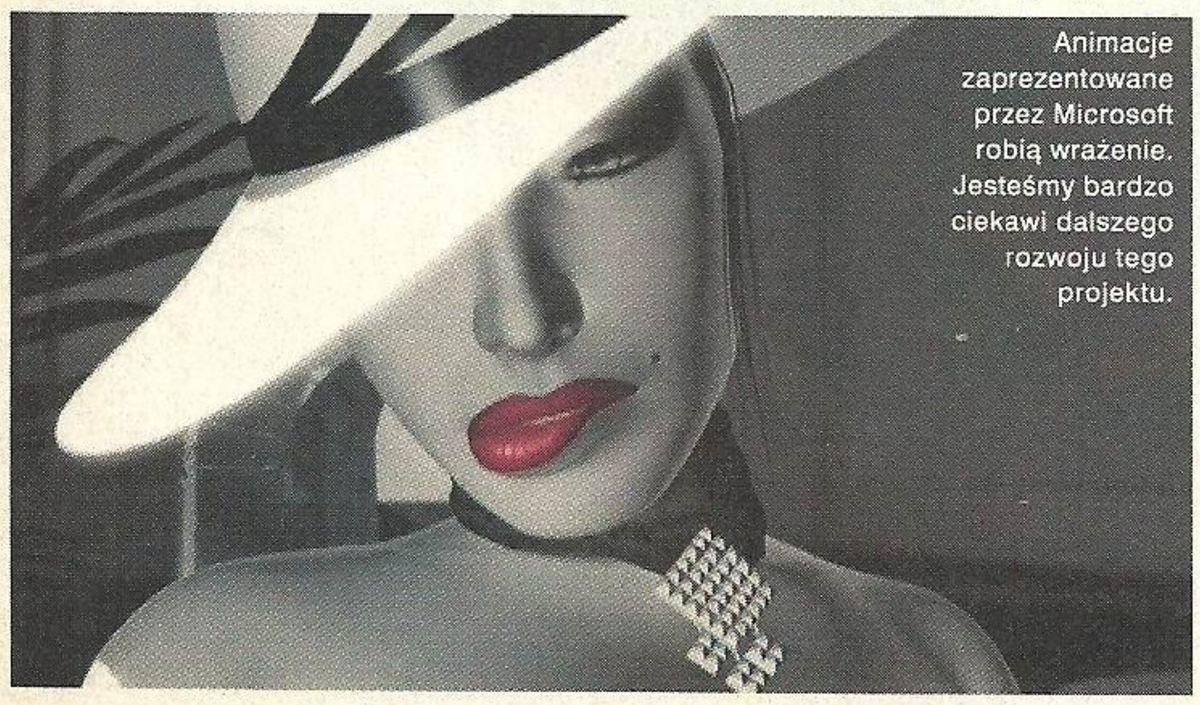
XNA ma być standardem, który pozwoli szybko i bezproblemowo łączyć owoce pracy grafików, programistów czy muzyków. W chwili obecnej podczas tworzenia gier używa się wielu programów, które ze sobą nie współgrają i aby móc zabrać się do pracy trzeba napisać od nowa środowisko, które rozwiąże ten problem. Microsoft chce wyjść autorom gier naprzeciw oferując im gotowe narzędzie, dzięki któremu od razu będą mogli zająć się tworzeniem nowych tytułów bez zbędnych i bardzo długich przygotowań. W tym celu zaprosił do współpracy wiele znaczących firm. Projekt już poparły między innymi Argonaut, Criterion, Epic, Visual Concepts, ATI czy Nvidia.

Jay „pan Xbox" Allard, człowiek odpowiedzialny za Microsoft Games Studio tłumacząc do czego przyda się XNA mówi, że aby wykorzystać moc next-next-genów potrzeba będzie wielu lat przeznaczonych na zapoznawanie się ze sprzętem. XNA ma być znany autorom i kolejne jego wersje będą tylko wzbogacane o nowe możliwości, dzięki czemu bez problemu będzie można stworzyć bardzo dobrą grę nie zagłębiając się w technikalia nowej konsoli. Najprościej można ten projekt porównać do znanego z PC Direct X'a. Allard dodaje: „Gracze chcą widzieć w najnowszych produkcjach hollywoodzkie talenty. Do tego życzą sobie rozbudowanego trybu multiplayer z obsługą headsetów, głębi scanariusza i doskonałej grafiki. By to wszystko znalazło się w grze, potrzeba wielomilionowych nakładów, pracy ogromnej liczby ludzi i czasu, gdyż bardzo często okazuje się, że zamiast dwóch potrzeba czterech lat by dopracować projekt. My chcemy sprawić by pierwsze osiemnaście miesięcy produkcji było jak najlepiej spożytkowane na tworzenie gry, a nie środowiska pracy"

Dean Lester, szef Windows Gaming Group mówi, że najmocniejszy sprzęt bez oprogramowania jest bezużyteczny. Ponadto cała branża nie będzie w stanie się utrzymać, jeśli będzie wychodzić mało gier, a tak może się stać gdy mniejsze firmy upadną, bo nie będzie ich stać na produkcję tytułów na konsole nowej generacji. XNA ma sprawić, że za niewielkie pieniądze będą mogły opracować projekt nadający się do przedstawienia wydawcom.

„X" w nazwie oznacza skrzyżowanie się dwóch platform, Xboxa i PC. Rozwiązania dostępne do tej pory tylko na konsoli Billa znajdą zastosowanie w grach komputerowych. Będą to na przykład Xact, narzędzie audio, które pozwala twórcom skupić się na komponowaniu muzyki bez potrzeby późniejszego programowania i dopasowywania owoców pracy do kodu gry, czy też PIX odpowiedzialny za sprawdzanie wykorzystania zasobów Xboxa. Ponadto Microsoft chce wprowadzić standard akcesoriów dla obu platform. Oznacza to, że pady, myszki czy klawiatury będą kompatybilne zarówno z konsolą, jak i komputerem. Na koniec zostaje niezwykle elektryzująca sprawa. Dostępna do tej pory jedynie konsolowcom usługa Live! ma znaleźć zastosowanie na rynku PC właśnie dzięki XNA.

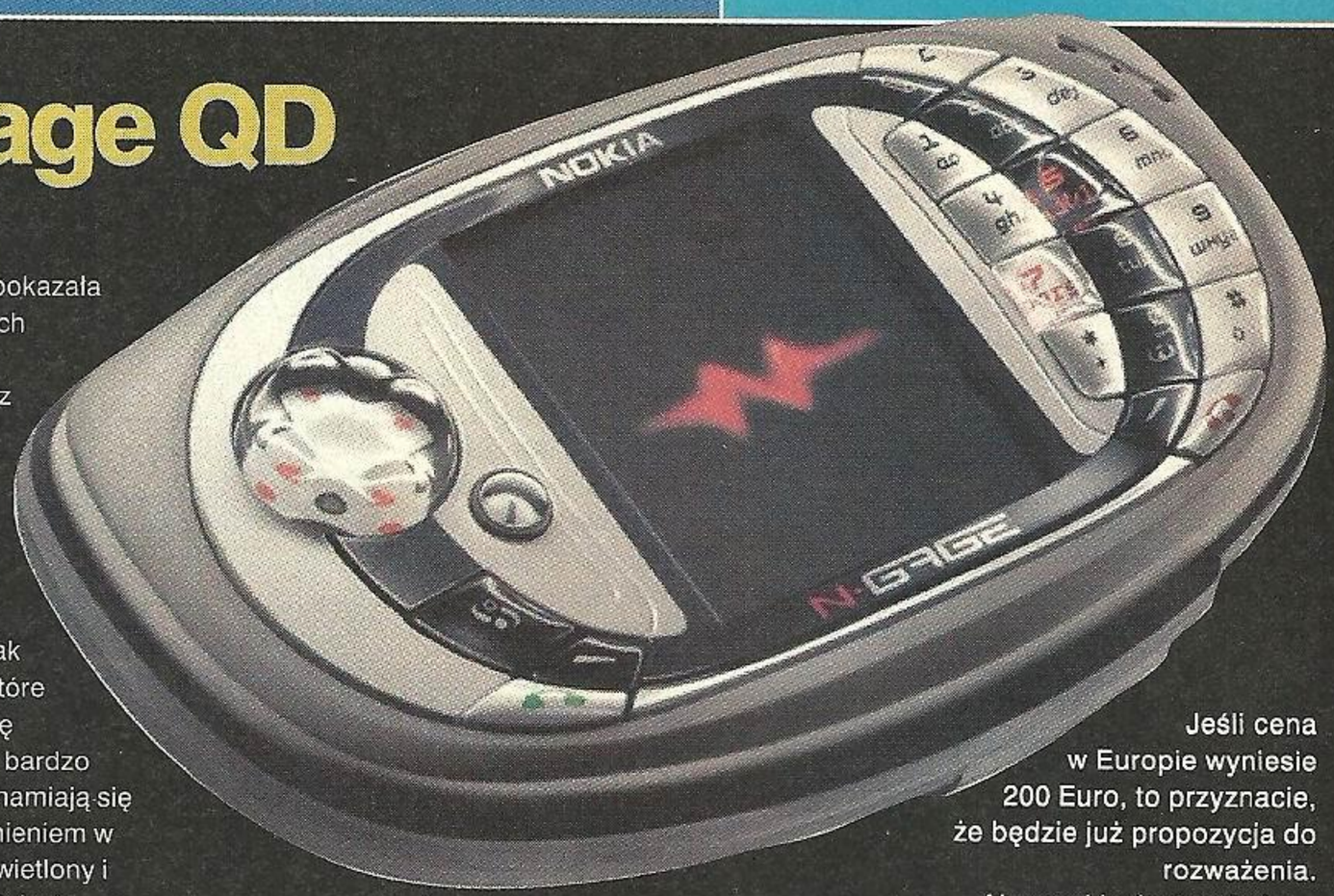
Microsoft zademonstrował również trzy demka liczone w czasie rzeczywistym przez nieznaną kartę graficzną nowej generacji, które wykorzystywały dobrodziejstwa XNA. Wyglądające jak renderowane filmy scenki nie rozpaliły nas jednak za bardzo, ponieważ dobrze pamiętamy, co obiecywało Sony przy okazji premiery PS2. Firma Billa zamierza dzięki swojemu nowemu projektowi dać twórcom gier szansę wykorzystania prawdziwej mocy konsol. Czy ten pomysł wypali? Naszym zdaniem tak.



Animacje zaprezentowane przez Microsoft robią wrażenie. Jesteśmy bardzo ciekawi dalszego rozwoju tego projektu.

Nokia pokazuje N-Gage QD

Bez sidetalkingu, bez MP3 ale za to taniej!



Jeśli cena w Europie wyniesie 200 Euro, to przyznacie, że będzie już propozycja do rozważenia. Ale musi być więcej gier...

Na specjalnym pokazie zorganizowanym 14 kwietnia w Helsinkach Nokia pokazała nową wersję telefonokieszonsolki zwaną **N-Gage QD**. Decyzja o zmianach zapadła pod wpływem bardzo słabej, żeby nie powiedzieć żenującej sprzedaży telefonu. Szefostwo firmy wzięło sobie do serca krytyczne uwagi posiadaczy oraz osób, które miały okazję testować sprzęt i wprowadziło wiele usprawnień eliminując błędy starszego modelu. Najważniejsze (oprócz ceny, ale o niej za chwilę) jest to, że nie trzeba będzie wyciągać baterii żeby zmienić grę. Teraz slot znajduje się na górze obudowy. Podobno trochę problemu sprawia wyciągnięcie karty z grą i trzeba pomagać sobie delikatnie paznokciem.
Nokia rozwiązała również kłopotliwą sprawę trzymania telefonu bokiem podczas rozmowy, czyli będący obiektem licznych żartów sidetalking. **QD** używa się tak jak każdego innego telefonu, głośnik i mikrofon są umieszczone obok przycisków, które są teraz trochę mniejsze i lepiej dopasowane do rąk. Po lewej stronie znajduje się nowy przycisk select, który w poprzedniej wersji był zintegrowany z D-padem co bardzo przeszkadzało, bo często zdarzało się go przycisnąć podczas zabawy. Gry uruchamiają się albo od razu po włożeniu karty lub z menu głównego, co jest znacznym usprawnieniem w stosunku do starego modelu. Ekran wciąż jest pionowy, ale został mocniej podświetlony i rozjaśniony. Materiał, z którego zrobiona jest obudowa **QD** jest inny niż w pozostałych telefonach, wydaje się solidniejszy, bardziej przypomina ten znany z konsol. Pierścień otaczający nową **N-Gage** ma zabezpieczyć telefon przed zniszczeniem, amortyzując podczas ewentualnego upadku.
Oba modele są kompatybilne jeśli chodzi o gry. Nokia nie zamierza wycofywać ze sprzedaży starej wersji konsolki, być może wciąż będzie ją produkować dla graczy europejskich, którzy ją najcieplej przyjmują. **QD** jest mniejsze od zwykłego N-Gage i ma być również tańsze (w USA ma kosztować 99 dolarów w promocji operatorów, a poza nią 199$), a żeby tak się stało fińska firma usunęła wiele funkcji znanych z telefonów S-60. Nie ma już radia ani odtwarzacza MP3, chociaż ten drugi można sobie bezproblemowo wgrać. Wiele aplikacji PDA również nie znalazło miejsca w **QD**, co Nokia tłumaczy nie tylko zmniejszaniem kosztów, ale również tym, że w opinii posiadaczy starego modelu oraz osób niezdecydowanych są to rzeczy zbędne. Firma stawia jednak na gry, przynajmniej do czasu ukazania się PSP. Być może wtedy ukaże się kolejna wersja telefonu.
Baterie w **QD** mają starczyć aż na dziesięć godzin zabawy. Nokia liczy na to, że w końcu pojawią się tytuły, które przyciągną graczy – szerzej o nich w Mobile Arena.
Niewykorzystany potencjał znajduje się oczywiście w N-Gage Arena i z tego, co wiemy ambitne plany jej podboju ma Sega, która tworzy MMORPG o nazwie Pocket Kingdom. Póki co pozostałe exclusive'y jak Ashen czy Pathway to Glory nie zapowiadają się jakoś rewelacyjnie, ale może E3 przyniesie coś niespodziewanego.

newsflash

■ **GoldenEye 2**
Electronic Arts przygotowuje sequel kultowego Bonda. Co ciekawe, tym razem gracz nie wcieli się w dzielnego Jamesa, a innego agenta 00 wyrzuconego z MI6 za brutalność i zatrudnionego przez Aleca Goldfingera do jakiegoś zadania specjalnego. Czy mignie gdzieś tam James? Zobaczymy... Ciekawą informacją jest też fakt, że zespół developerów zasilili dwaj panowie: niejaki Dan Orzulak, jeden z głównych designerów Halo: Combat Evolved oraz Takayoshi Sato pracujący wcześniej przy Silent Hill 1 i 2. Niezła ekipa się kroi.

■ **Capcom na E3**
Capcom pokaże na E3 **Devil May Cry 3** (zapowiadany jako „powrót do korzeni") oraz multiplatformowego (PS2 i GCN) **Viewtiful Joe 2**. Oj, będzie gorąco...

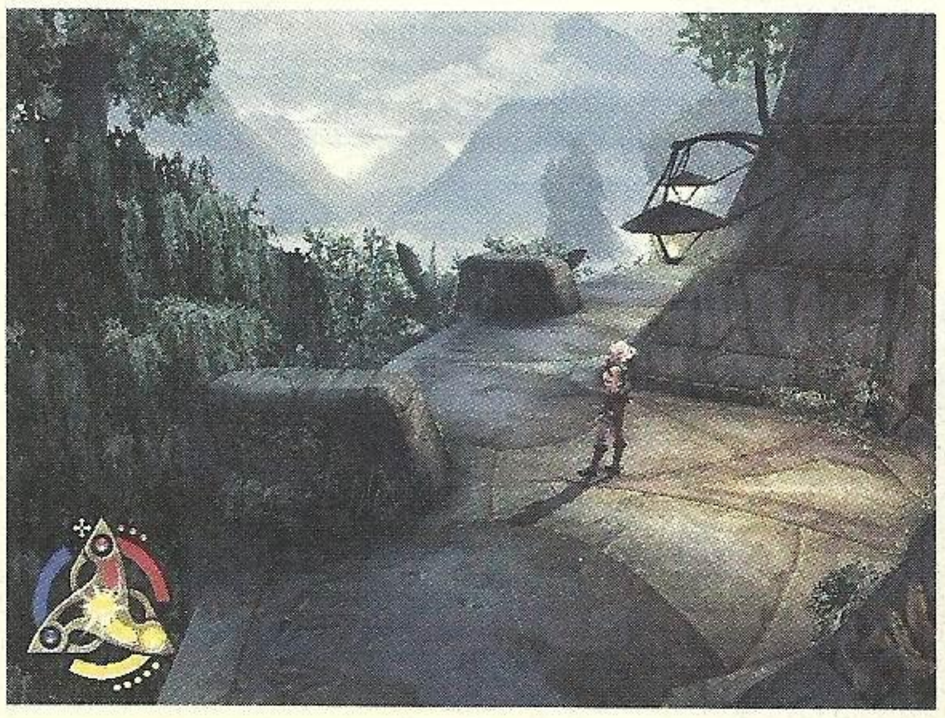
■ **Eidos szykuje szturm**
Eidos wprawdzie dostał nieco po tyłku na ostatnim Tomb Raiderze, ale firma ma wielkie plany w stosunku do roku fiskalnego 2005. W prezentacji dla udziałowców wymienia się takie nadchodzące pozycje, jak Tomb Raider 7, Hitman 4, Deus Ex „Action Game", Commandos „Tactical Shooter", Backyard Wrestling 2 i kolejne Freedom Fighters (wprawdzie pierwsza część FF została wydana przez EA, ale od tego czasu IO Interactive zostało kupione przez Eidos). Oprócz sequeli będą też nowe gry... ale o nich na razie nie słychać zbyt wiele.

■ **Close Combat na konsole?**
Close Combat to linia gier strategicznych, od wielu lat ciesząca się uznaniem wśród fanów pecetowych RTSów. Gathering of Developers zamierza przenieść serię na konsole. Pod koniec roku na Xboxa mają pojawić się dwie pozycje: **Close Combat: First to Fight** oraz **Close Combat: Red Phoenix**. Pierwsza ma być strzelaniną fpp, a druga strategią.

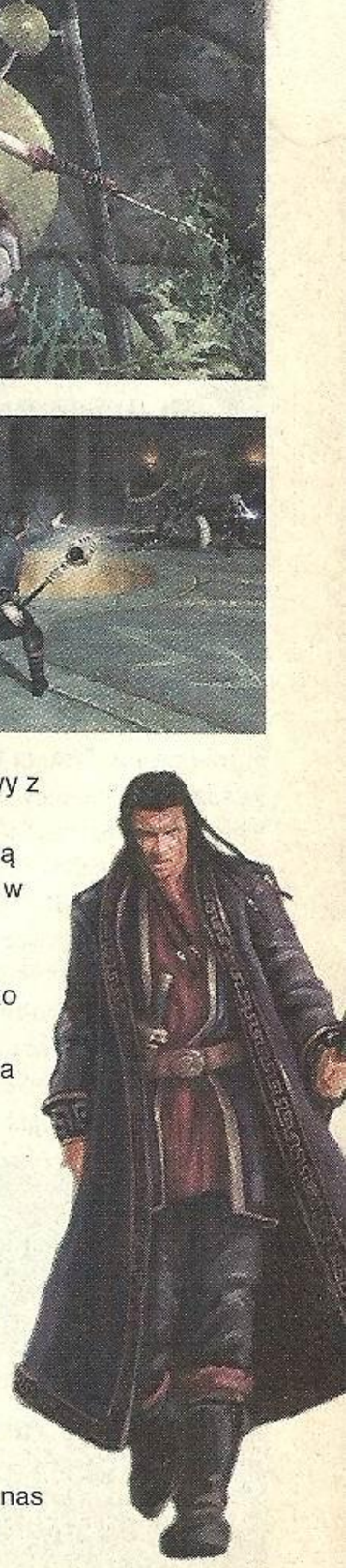
Forgotten Realms: Demon Stone

■ Developer: Stormfront Studios
■ Wydawca: Atari
■ Platforma: PS2 i Xbox
■ Termin: lato 2004

Kolejna erpegowa sieczka w świecie Dungeon & Dragons powstaje w Stormfront Studios, czyli stworzą ją ci sami kolesie, którzy obdarzyli nas Lord of the Rings: The Two Towers. Jak zapewne pamiętacie, ostro się tam działo i gra była naprawdę ładna. **Forgotten Realms: Demon Stone** zasuwać będzie na tym samym silniku graficznym, ale oczywiście podrasowanym tak, żeby sprostał rosnącym oczekiwaniom graczy. Będzie to już bowiem trzecia generacja tego engine'u.
Dużym plusem tej gry powinna być fabuła, bo zajął się nią sam R.A. Salvatore, autor najpopularniejszych książek z uniwersum Forgotten Realms. To właśnie on wprowadził do tego świata postać Drizzta Do'Urdena, najsłynniejszego ciemnego elfa wszystkich gier RPG. A historia przedstawia się następująco – trójka bohaterów, o których za chwilę, została podstępem sprowokowana przez Ygorla, lorda Slaad do uwolnienia jego paskudnej osoby oraz jego śmiertelnej przeciwniczki Księżniczki Githyanki z tytułowego Kamienia Demonów, w którym niegdyś zostali uwięzieni. Obie potężne, demoniczne istoty mają dwa cele – najpierw pokonać rywala (przy okazji pustosząc znaczną cześć świata), a potem zająć się tymi mieszkańcami Forgotten Realms, którzy przetrwali. Jak widać nasi bohaterowie nawarzyli niezłego piwa, które teraz będą musieli wypić.
Nad dialogami w **Forgotten Realms: Demon Stone** pracuje niejaki Robert Goodman, który dostał niegdyś nagrodę Emmy za pracę nad znaną i u nas kreskówką *Batman Przyszłości*. Czyli wychodzi na to, że pod względem tekstowo-fabularnym powinno być przynajmniej bardzo dobrze. A co z resztą?
Forgotten Realms: Demon Stone wprowadza do gatunku action-rpg pewną nowość – trzy dostępne postacie cały czas podążają obok siebie, a gracz może w każdej chwili przełączyć się na tą, której umiejętności mogą być w danym momencie najbardziej przydatne. Jeżeli idzie o same postacie to mamy standardzik – wojownik, mag i rogue, czyli skrzyżowanie zabójcy i złodzieja. Pierwsza dwójka to panowie o ksywkach (odpowiednio) Ranek i Illius, a trzecia postać to kobieta (a w zasadzie elfka) o imieniu Zhai. Ranek (to imię, przynajmniej w naszym języku, średnio pasuje do potężnego fajtera) przyda się oczywiście w bezpośrednich starciach z przeważającymi siłami wroga, Illius przypali im tyłki fajerbolami i popieści innymi czarami, a Zhai odnajdzie się w sytuacjach, gdzie spryt i szybkie załatwianie sprawy z przyczajki ma decydujące znaczenie.



Sami producenci określają swoje dzieło jako „filmową nawalankę", co znaczy, że kamera będzie pracować w sposób dynamiczny i pokazywać starcia z jak najefektowniejszych ujęć. Mamy nadzieję, że nie wyjdzie to grze bokiem i kamera pokaże nam nie tylko to, co jest najefektowniejsze, ale także to, co jest istotne podczas walki, czyli przeciwników, których ma być na ekranie nawet piętnastu jednocześnie.
Oczywiście wszyscy żywcem wyjęci z bestiariuszy Dungeons & Drugons.
Nowa produkcja Stormfont Studios ma chrapkę na zajęcie pierwszego miejsca wśród gier tego typu. Na razie nie zapowiedziano jednak trybu multiplayer, co nas deczko martwi.



Tales of Symphonia

Tales of Symphonia to najnowszy rozdział w prawie dziewięcioletniej historii serii zapoczątkowanej przez Tales of Phantasia. Póki co **ToS** ujrzało światło dzienne jedynie w Japonii, gdzie odniósł wielki sukces. Już w pierwszy dzień sprzedaży nabywców znalazło dwieście tysięcy egzemplarzy gry. Od czasu premiery w sierpniu zeszłego roku niewiele było słychać o postępach w pracach nad wydaniem wersji amerykańskiej i europejskiej. W końcu Namco potwierdziło, że tłumaczenie gry jest w toku, a trafi ona na półki sklepowe w USA już pierwszego maja. Nam, mieszkańcom Starego Kontynentu, przyjdzie poczekać dłużej, bo być może nawet do pierwszych miesięcy 2005 roku. Taki już nasz los. Mniej więcej w tym samym czasie na japońskie peesdwójki trafi wzbogacona konwersja **Tales of Symphonia**.
Produkcja Tales Studio to typowy jRPG, mocno naładowany akcją i nielicznymi elementami logiczno-zręcznościowymi. Prowadząc kilkuosobową drużynę gracz wędruje między miastami i dungeonami, stacza liczne walki, leveluje postacie i ratuje świat. Nic, czego już wcześniej gdzieś nie widzieliśmy, jednak ważna jest realizacja. Całkowitej metamorfozie względem poprzedniej odsłony serii uległa oprawa wizualna. Teraz grafika jest w pełni trójwymiarowa, opracowana z zastosowaniem specyficznego cel-shadingu przypominającego to, co widzieliśmy w Wind Wakerze. Nie trzeba chyba dodawać, że prezentuje się znakomicie. Dobrego wrażenie dopełniają śliczne wstawki anime wprowadzające w sferę fabularną gry. O tej ostatniej niewiele wiadomo; głównymi bohaterami będą Lloyd Irving,

Collet Brunel oraz Genius Sage. Oczywiście nasi herosi obowiązkowo nie przekroczyli jeszcze magicznego wieku osiemnastu lat, jednak nie ma się czemu dziwić patrząc na styl super-deformed, w jakim utrzymany jest grafika.
Kolejną rzeczą wartą uwagi jest zastosowany w grze system walki. Gdy spotykamy na swej drodze przeciwników, walczący przenoszą się na specjalną arenę. Starcie nie toczy się w systemie turowym, ale w czasie rzeczywistym; tak jak miało to miejsce chociażby w Tales of Destiny II. Dotychczas boje toczyliśmy jedynie w dwóch wymiarach, co w **Tales of Symphonia** nie ma już miejsca. Walki są szybkie, efektowne i naprawdę intensywne. Gracz steruje podczas nich tylko jedną postacią, za resztę drużyny odpowiada prawie całkowicie konsola. Prawie, ponieważ można wydawać towarzyszom broni polecenia lub określać ich taktykę. **Tales of Symphonia** zapowiada się interesująco. Fani mrocznych, diablopodobnych, krwistych pozycji nie będą mieli czego tutaj szukać, ale osoby o szerszym spektrum tolerancji nie powinny się zawieść. Szkoda, że premiera PALowskiej wersji gry jest bardzo odległa. Namco zamierza pokazać Symfonię na tegorocznej wystawie E3.

Terminator 3: The Redemption

Licencja Terminatora obejmuje fachowe postacie, bronie i futurystyczny klimat. Szczególnie odczuwalny, gdy w filmach pokazują to, czego chcielibyśmy oglądać zdecydowanie więcej – wojnę w przyszłości pomiędzy maszynami a ludźmi. Wojnę, do której z całą pewnością w świecie Terminatora dojdzie, co wiemy po lekturze trzeciego filmu. Czekamy na czwartą część i kolejną grę w uniwersum Terminatora. Tym razem z nadziejami na coś zdecydowanie lepszego niż Terminator 3: Rise of the Machines i Terminator: Dawn of Fate. I chyba wreszcie się doczekamy, bo dla Atari znów pracuje Paradigm Entertainment, czyli twórcy nieco lepszej z dwóch wymienionych już gier (Dawn of Fate dla niewtajemniczonych), a ich dzieło ma nosić dumny tytuł Terminator 3: Odkupienie.
The Redemption rozdzielone będzie pomiędzy dwie rzeczywistości. W tej współczesnej nam Arnie-Terminator wraz z Johnem Connorem i Kate Brewster próbują umknąć przed T-X, co oczywiście jest wzięte wprost w filmu. Prócz tego zobaczymy jednak to, na co liczyliśmy – wojnę z maszynami i to zarówno tą prowadzoną przez Johna Connora, gdzie ruch oporu stawia dzielnie czoła maszynom, jak i tą w swego rodzaju alternatywnej przyszłości – wtedy, gdy John już nie żyje (co sugeruje T-800 w filmie), a maszyny przypuszczają szturm. W tej rzeczywistości nadal będziemy zasuwać dzielnym Arnhuldem i kosić jego blaszanych ziomków, którzy w wielu różnych rodzajach i modelach zaludniają podły świat. Oczywiście poziomy futurystyczne są niemal w całości wymyślone przez twórców gry, ale z zachowaniem klimatu filmów, oraz przy współpracy z C-2 Pictures, czyli z producentami filmu. Da to nam możliwość obejrzenia wielu robotów, czołgów i innych pojazdów, których w kinowych obrazach nie dane nam było ujrzeć. Współpraca zaowocowała także tym, że T-800 będzie wyglądać jak obecny gubernator stanu Kalifornia, a słynne one-linery w stylu „Hasta la vista, baby" i „I'll be back" będą wypowiadane jego głosem. Co ciekawe, do odpalania zabawnych tekstów służyć będzie specjalny przycisk, którego drugim zastosowaniem będzie konwersacja z towarzyszami boju. Aha, T-X również będzie miał ponętną powierzchowność Kristianny Loken. Gra polegać będzie na zasuwaniu przed siebie i strzelaniu do wrogów z pokaźnego arsenału, a także okładaniu ich ręcznie i za pomocą innych przedmiotów – na przykład wyrwanych znaków drogowych. Pozostała część zabawy to podróżowanie rozmaitymi pojazdami i (o dziwo!) również strzelanie do wrogów. Będą samochody (jak choćby znany z filmu karawan), a także futurystyczne czołgi, latające machiny zbuntowanego Skynetu i zapewne wiele innych pojazdów, których jeszcze nie pokazano. Oprócz tego znajdzie się też trochę miejsca dla klasycznej strzelanki na szynach – np. Arnie z pokładu kierowanego przez ludzi helikoptera porozwala sobie z mini-guna roboty i inne machiny Skynetu. Wygląda to wszystko bardzo efektownie.

newsflash

■ **Xbox tanieje**
W USA od początku kwietnia Xbox kosztuje już tylko 149 dolarów. Microsoft jest zadowolony z tego ruchu twierdząc, że sprzedaż czarnej skrzyni szybko skoczyła do góry i podwoiła się. Czekamy na ruchy w Europie... Gdyby konsole kosztowały po 500 złotych, to czy nie mielibyście prędzej czy później wszystkich trzech?

■ **Nintendo traci... Factor 5**
Ekipa Factor 5 bierze rozwód z Nintendo. Twórcy Rogue Leadera i Rebel Strike oficjalnie poinformowali, że nie opracują żadnej nowej gry na GameCube. Nie udzielili przy tym żadnych wskazówek na jakie konsole zamierzają się przerzucić, ale dodali, że nie zaprezentują niczego podczas tegorocznego E3. Krążą plotki, że Factor 5 pracuje nad kolejnym epizodem Pilot Wings, mającym być tytułem startowym następcy GameCube...

■ **Nintendo traci... Silicon Knights**
Silicon Knights, odpowiedzialni za Eternal Darkness i Metal Gear Solid: The Twin Snakes poinformowali, że wygasła umowa, na mocy której zobowiązani byli opracowywać gry tylko na GameCube. Przedstawiciele firmy nie przekreślają całkowicie współpracy z Nintendo, ale planują, by ich nowe gry ukazywały się również na innych platformach.

■ **Cube traci... LucasArts**
Oddział Lucasa zajmujący się produkcją gier poinformował, że nie opracowują ani nie planują żadnych nowych gier na GameCube. Szkoda.

■ **Cube traci... Eidos**
To już oficjalne – Eidos nie zamierza wydawać nowych gier na GameCube i „nic nie znajduje się obecnie w fazie produkcji".

■ **Cube Traci... Codemasters**
Kolejna firma potwierdziła, że nie pracuje nad żadnymi grami na GCN.

■ **Nintendo traci... piłkę nożną**
Electronic Arts zapowiedziało, że Euro 2004 nie ukaże się na GameCube. To już prawdziwy exodus, ludzie.

■ **Nintendo zyskuje... deal z Kuju**
Angielska ekipa Kuju Entertainment (autorzy między innymi ostatniego Warhammera) opracowuje w tajemnicy grę na GameCube, którą wyda Nitnendo. Po podaniu tej informacji akcje Kuju skoczyły o 20%. Nieźle... No więc teraz my: „NEO PLUS podpisało ekskluzywną umowę z Nintendo – trzydzieści stron o Wind Waker 2 w kolejnym numerze". Czekamy na reakcję Giełdy.

■ **Więcej Donkeya?**
Peter Jackson zabiera się powoli za kręcenie swojego projektu marzeń – *King Konga*, a Ubi Soft już zapowiedziało, że wyda grę opartą o licencję filmu. Oba produkty służące rozrywce mają pojawić się w 2005 roku.

■ **Forbidden Siren 2?**
Tak jest. Autorzy niedawno dali ogłoszenie, że poszukują ludzi do pracy nad sequelem.

DZISIAJ ZAMAWIASZ, JUTRO OTRZYMUJESZ !!!

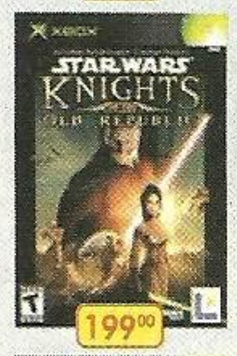
RENOMA
FIRMA WYSYŁKOWA
05-300 Mińsk Mazowiecki
ul. Stanisławowska 1/18
tel. 0-602 32 36 91
czynne codziennie od 9.00 do 19.00
e-mail: renoma@tenbit.pl

WYPRZEDAŻ

GTA DOUBLE PACK 189,-	PS2
GTA VICE CITY 139,-	PS2
GRAN TURISMO 3 79,-	PS2
SPLINTER CELL 119,-	XBOX
TOMB RAIDER 129,-	PS2
THE SIMS BUSTIN OUT 169,-	PS2
TONY HAWK'S UNDERGROUD 169,-	GAMECUBE
PRO EVOLUTION SOCCER 2 129,-	PS2
PROJECT GOTHAM 2 169,-	XBOX
SOUL CALIBUR 2 179,-	PS2
DESTRUCTION DERBY 169,-	PS2
NEED FOR SPEED UNDERGRUND 149,-	PS2
NBA 2K4 189,-	PS2

189,00

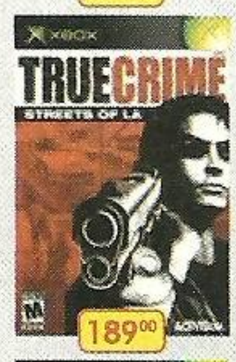
189,00



199,00

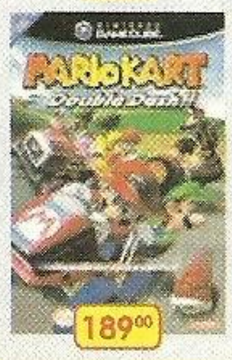
189,00

189,00



189,00

189,00



189,00

X-BOX

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA X-BOX	949,-	od 599,-
KARTA PAMIECI ORG.	149,-	
PILOT DVD	149,-	
007	199,-	139,-
AMPED	149,-	119,-
AMPED 2	199,-	149,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLOOD WAKE	199,-	129,-
CHASSE	199,-	139,-
CIRCUS MAXIMUS	199,-	139,-
COLIN 4	189,-	149,-
CRAZY TAXI 3	199,-	149,-
DARK SUMMIT	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE 3	199,-	129,-
DEAD OR ALIVE VOLLEYBALL	199,-	149,-
DEAD TO RIGHTS	199,-	149,-
DESERT STORM	189,-	149,-
DESERT STORM 2	189,-	149,-
ENCLAWE	199,-	129,-
FIFA 2004	189,-	149,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
HALO	199,-	119,-
HITMAN 2	199,-	129,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
ISS 2	199,-	139,-
JET SET RADIO	199,-	129,-
KELLY SLATERS PRO SURFER	199,-	139,-
LORD OF THE RINGS return of the king	189,-	149,-
MAFIA	189,-	149,-
MATRIX	199,-	159,-
MAX PAYNE 2	199,-	129,-
MEDAL OF HONOR RISING	189,-	149,-
METAL GEAR SOLID 2	199,-	139,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149,-
MORWIND	199,-	139,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2K3	149,-	119,-
NBA 2K4	189,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER.	189,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2K3	149,-	119,-
NHL 2K4	189,-	149,-
ONIMUSHA	199,-	119,-
OTOGI	199,-	159,-
PANZER DRAGON ORTA	199,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM	199,-	129,-
PROJECT GOTHAM 2	199,-	149,-
RAINBOW SIX 3	189,-	149,-
RALLY SPORT CHALL.	199,-	109,-
RACING EVOLUZIONE	199,-	139,-
SEGA GT 2	199,-	129,-
SILENT HILL	199,-	139,-
SOUL CALIBUR	189,-	149,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SSX 3	189,-	149,-
STAR WARS OLD REPUBLIC	189,-	149,-
TAO FENG	199,-	159,-
THE SIMPSONS	199,-	129,-
TIMESPLITTERS 2	199,-	139,-
TONY 3	199,-	119,-
TOP SPIN	189,-	149,-
TRUE CRIME	189,-	149,-
TUROK	199,-	129,-
INNE	tel.	tel.

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
KONSOLA G-CUBE	599,-	od 349,-
KARTA PAMIECI ORG.	79,-	
PAD	139,-	
007	199,-	149,-
1080 SNOWBORDING	189,-	149,-
BATMAN	199,-	119,-
BLOODY ROAR	199,-	149,-
CRAZY TAXI	199,-	149,-
DRIVEN	199,-	119,-
ETERNAL DARKNES	199,-	149,-
EXTREM G3	199,-	149,-
F ZERO X	189,-	149,-
F1 2002	199,-	119,-
FIFA 2002	199,-	149,-
ISS 2	199,-	149,-
LUIGI S MANSION	199,-	119,-
MARIO	199,-	149,-
MARIO PARTY 4	199,-	149,-
MARIO PARTY 5	189,-	149,-
MEDAL OF HONOR	199,-	149,-
METROID	199,-	149,-
MICKY MOUSE	199,-	149,-
MX RIDER	199,-	149,-

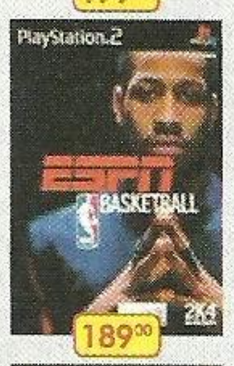
189,00

185,00

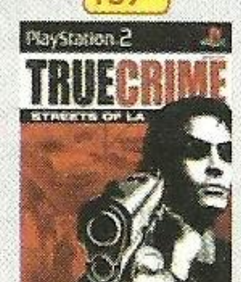
189,00

199,00

179,00



189,00



189,00

179,00

G-CUBE

	NOWE	UŻYW.
NBA CURTSIDE 2002	199,-	149,-
NEED FOR SPEED	199,-	149,-
NHL 2003	199,-	149,-
PIKMIN	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	119,-
RED CARD SOCCER	199,-	149,-
RESIDENT EVIL	199,-	149,-
RESIDENT EVIL ZERO	199,-	149,-
SONIC 2	199,-	149,-
SPIDER MAN	199,-	149,-
SPY HUNTER	199,-	149,-
SPYRO	199,-	149,-
SSX TRICKY	199,-	149,-
STAR FOX	199,-	149,-
STAR WARS	199,-	149,-
SUPER MARIO SUNHINE	199,-	149,-
SUPER MONKEY BALL	199,-	149,-
TIME SPLITTERS 2	199,-	149,-
TARZAN	199,-	149,-
TUROK	199,-	149,-
UNIVERSAL STUDIOS	199,-	119,-
WAWE RACER	199,-	119,-
ZELDA	199,-	---
INNE	tel.	tel.

PS 2

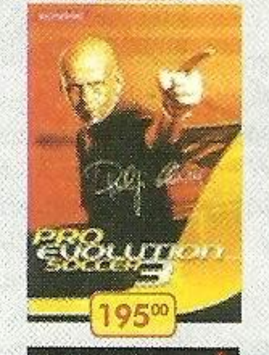
	NOWE	UŻYW.
PS2	899,-	od 599,-
JOYPAD	149,-	tel.
KARTA PAMIECI SONY	129,-	99,-
KARTA PAMIECI SONY 2 szt	179,-	
PILOT DVD	99,-	tel.
PILOT DVD SONY	tel.	tel.
ACE COMBAT	199,-	129,-
AGE OF EMPIRES 2	199,-	149,-
ARMORED CORE 2	199,-	79,-
BALDURS GATE 2	199,-	149,-
BEYOND GOOD AND EVIL	199,-	149,-
BLADE 2	199,-	129,-
BLOODY ROAR 3	109,-	99,-
BLOODY ROAR 4	199,-	149,-
BOND 007	185,-	149,-
BOUNCER	199,-	89,-
BURNOUT 2	149,-	119,-
CASTEVANIA	195,-	149,-
CHAOS LEGION	189,-	149,-
CODE VERONICA X	119,-	99,-
COLIN 3	199,-	129,-
COLIN 4	189,-	149,-
COMMANDOS 2	199,-	129,-
CRASH NITRO	189,-	149,-
DEAD OR ALIVE 2	119,-	89,-
DESERT STORM	149,-	99,-
DESERT STORM 2	195,-	149,-
DESTRUCTION DERBY	169,-	129,-
DEVIL MAY CRY	79,-	69,-
DEVIL MAY CRY 2	149,-	99,-
DIE HARD VENDETTA	199,-	149,-
DRAGON BALL Z 2	18,-	149,-
DRAKAN	199,-	119,-
DROPSHIP	199,-	119,-
DYNASTY WARIORS 4	199,-	149,-
EYE TOY	189,-	149,-
EYE TOY GROVE	189,-	149,-
FIFA 2004	199,-	159,-
FINAL FANTASY X	119,-	99,-
FINAL FANTASY X2	189,-	149,-
FIND THE NEMO	189,-	149,-
FREEDOM FIGHTERS	189,-	149,-
FREEKSTYLE	199,-	149,-
GATEWAY	79,-	69,-
GRAN TURISMO 3	79,-	69,-
GRAN TURISMO CONCEPT	79,-	69,-
GTA 3	99,-	89,-
GTA VICE CITY	139,-	119,-
HALF LIFE	149,-	99,-
HEAD HUNTER	199,-	99,-
HITMAN 2	119,-	99,-
ICO	199,-	99,-
INDIANA JONES	199,-	149,-
JAK AND DEXTER	109,-	99,-
JAK AND DEXTER 2	199,-	149,-
KESSEN	109,-	99,-
KESSEN 2	219,-	159,-
LEGASY OF KAIN DEFIANCE	199,-	149,-
LEGION EXCALIBUR	209,-	139,-
LOTR: THE TWO TOWERS	79,-	69,-
LOTR: RETURN OF THE KING	189,-	149,-
MAFIA	199,-	149,-
MANHUNT	199,-	149,-

199,00

195,00

195,00

199,00



189,00

195,00

189,00

199,00

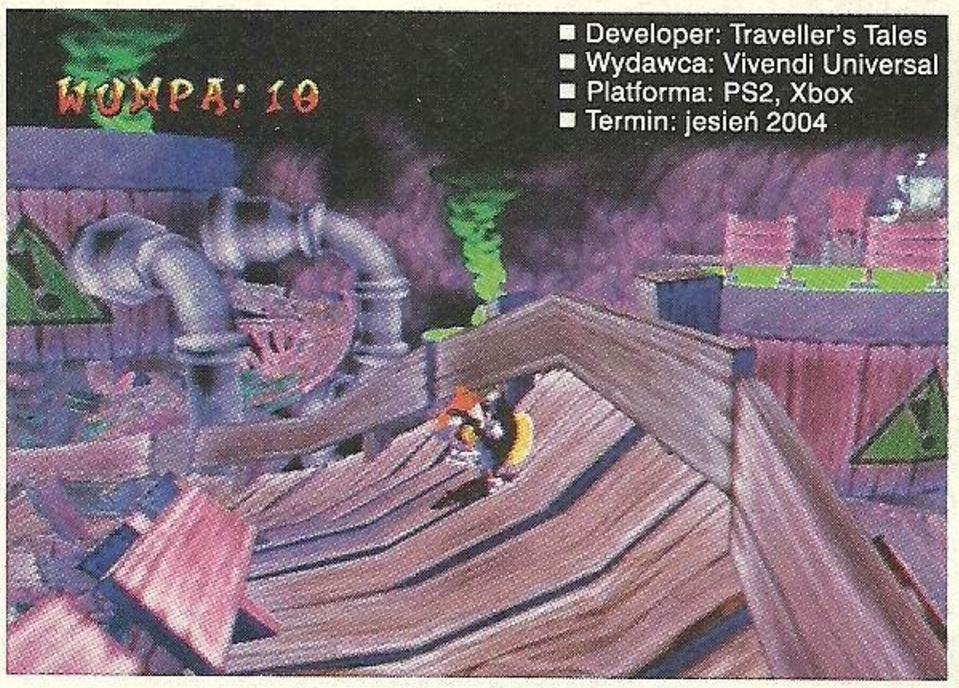
PS 2

	NOWE	UŻYW.
MATRIX	195,-	159,-
MAX PAYNE 2	189,-	149,-
MAXIMO	109,-	99,-
MAXIMO 2	199,-	149,-
MEDAL OF HONOR FRONT LINE	79,-	69,-
MEDAL OF HONOR RISING SUN	179,-	139,-
MIDNIGHT CLUB 2	199,-	159,-
METAL GEAR SOLID 2	109,-	89,-
METAL GEAR SOLID 2 SUBSTANCE	199,-	159,-
MORTAL KOMBAT	199,-	149-
MOTO GP 2	199,-	99,-
MOTO GP 3	199,-	159,-
MTV MUSIC GENERATOR 2	199,-	99,-
NBA 2003	199,-	149,-
NBA 2004	199,-	159,-
NBA 2K4	199,-	149,-
NEED FOR SPEED UNDER.	149,-	139,-
NHL 2003	199,-	149,-
NHL 2004	199,-	159,-
NHL 2K4	199,-	149,-
ONIMUSHA	119,-	89,-
ONIMUSHA 2	199,-	149,-
PRINS OF PERSIA	189,-	149,-
PRISONER OF WAR	199,-	119,-
PRIMAL	209,-	139,-
PROJECT ZERO	199,-	129,-
PRO EVOLUTION SOCCER 2	139,-	109,-
PRO EVOLUTION SOCCER 3	199,-	159,-
QUAKE 3	109,-	89,-
RATCHET AND CLANK 2	199,-	149,-
RAYMAN 3	199,-	129,-
RAYMAN M	199,-	99,-
RAYMAN REV.	109,-	89,-
RED FACTION 2	149,-	99,-
RIDGE RACER 5	119,-	99,-
RING OF RED	199,-	149,-
SHINOBI	199,-	149,-
SILENT HILL 2	119,-	99,-
SILENT HILL 3	209,-	169,-
SMUGLERS RUN	119,-	99,-
SMUGLERS RUN 2	119,-	99,-
SOUL CALIBUR	189,-	149,-
SOUL REAVER 2	199,-	99,-
SPIDER-MAN	119,-	89,-
SPLINTER CELL	119,-	99,-
SSX 2	149,-	89,-
SSX 3	195,-	149,-
STAR WARS STARFIGHTER	119,-	99,-
STATE OF ENERGENCY	129,-	99,-
STREET FIGHTER 3	199,-	99,-
STUNTMAN	199,-	129,-
SYPHON FILTER	199,-	149,-
TEKKEN 4	119,-	99,-
TEKKEN TAG T	109,-	89,-
TENCHU	199,-	159,-
THE HULK	189,-	149,-
THE SIMS BUSTIN OUT	189,-	139,-
THE THING	179,-	139,-
THE WAY OF THE SAMURAI	199,-	159,-
THIS IS FOOTBALL 2003	109,-	99,-
TIMESPLITTERS	109,-	99,-
TIMESPLITTERS 2	209,-	149,-
TOCA RACE DRIVER	199,-	119,-
TOMB RIDER	149,-	129,-
TONY HAWKS 4	149,-	109,-
TONY HOWKS UNDERGRUND	199,-	149,-
TRUE CRIME	179,-	139,-
TUROK EVOLUTION	149,-	119,-
TWISTED METAL BLACK	199,-	99,-
UNREAL	199,-	99,-
V-RALLY 3	199,-	99,-
VIRTUA FIGHTER 4	149,-	89,-
VIRTUA FIGHTER 4 EVO	189,-	149,-
WIPEOUT	109,-	99,-
WOLFENSTEIN	199,-	149,-
WRC 2	79,-	69,-
WRC 3	189,-	149,-
ZONE OF THE ENDERS 2	199,-	149,-
INNE	tel.	tel.

NOWOŚCI

CRASH NITRO	tel.
DRIVER 3	tel.
MAFIA	tel.
NEED FOR SPEED UNDER.	tel.
SIREN	tel.
SOCOM 2	tel.
SONIC HEROES	tel.
SYPHON FILTER	tel.

WYMIANA GIER · SKUPUJEMY I SPRZEDAJEMY UŻYWANE KONSOLE I GRY · MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN

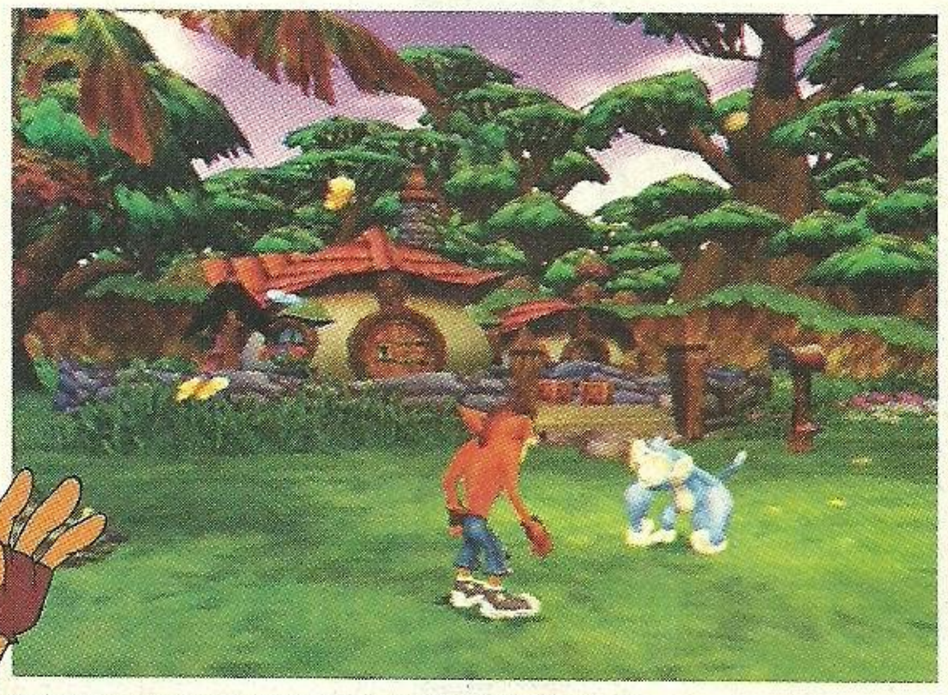


- Developer: Traveller's Tales
- Wydawca: Vivendi Universal
- Platforma: PS2, Xbox
- Termin: jesień 2004

Crash: Twinsanity

Znany niemal wszystkim graczom kurokrad wyzwala się ze schematu „2.5D na szynach" znanego z poprzednich części serii i wreszcie przeniesie się w pełne i efektowne 3D. To pierwsza z dobrych informacji na temat nadchodzącego na PlayStation 2 i Xboxa **Crash Twinsanity** od VU Games. Kolejne są nie mniej krzepiące. Na przykład to, że tym razem Crash nie będzie walczył z Cortexem. A raczej powinniśmy powiedzieć: nie będzie walczył w sposób, do jakiego nas przyzwyczaił. Otóż w najnowszej odsłonie swych przygód Crash będzie zmuszony połączyć siły z Cortexem, aby pokonać jeszcze groźniejszego, nieznanego jeszcze przeciwnika. Tak więc na niektórych poziomach dwóch panów C splecie ze swych ciał kulę, która toczyć się będzie po levelu w stylu jakby trochę Sonicowym zmiatając przeciwników. Śmieszny patent czeka nas, gdy zatrzymamy rozpędzonych chłopaków – kula nadal będzie kulą, ale kurzu i dymu. Oglądaliście nie raz kreskówki, prawda? Właśnie w kreskówkach bójki prezentowane są w taki sposób – chmura dymu, wyłaniające się tu i ówdzie kończyny i głowy oraz odgłosy ciosów i bojowe okrzyki. Tym właśnie Crash i Cortex będą zajmować się na postoju, jak widać stare animozje nie znikają pomimo konieczności współpracy.

Dopieszczona zostanie grafika. **Crash Twinsanity** ma być ładniejsze od Crash: Wrath of Cortex, a trzeba przyznać, że to była całkiem miła dla oka pozycja. Na screenach jeszcze specjalnie tego nie widać, ale że będzie kolorowo i płynnie to niemal pewnik. Na obu konsolach wyeliminowane zostanie też doładowywanie się poziomów, a w każdym razie ma się odbywać niezauważalnie – w tle.



Crash zyska oczywiście kilka nowych ruchów, wśród których znajdzie się dłuższy skok i specjalne kopnięcie, ale podstawą nadal będzie wirówka. Jego wygląd nie zmieni się niemal wcale nie licząc lekkiego faceliftingu i nowych animacji. Ulepszona zostanie także fizyka świata, przedmioty będą miały swoją, wcale nie małą wagę, a ich reakcje na poczynania Crasha mają być realistyczne na tyle, na ile jest to oczywiście możliwe w platformówce z udziałem rudego łobuza i zgodne z kreskówkowym klimatem serii.

VU Games zapowiedziało, że w **Crash Twinsanity** spory nacisk położony zostanie na fabułę, co też jest pewną niespodzianką – w poprzednich częściach polegało to raczej na swojego rodzaju pogoni za Cortexem i jego poplecznikami. Tym razem scenariusz ma być o wiele bardziej dopieszczony. VU zatrudniło nawet fachowca, który opracował skrypt i ma za zadanie czuwać nad całą fabułą. To niejaki Jordan Reichek z Perky Pickle Studios, podobno dość znany w branży twórców filmów animowanych za oceanem. Zobaczymy jak mu pójdzie z niesfornym kurokradem i czy będzie tyle gagów, humoru i śmiesznych tekstów ilu się spodziewamy. Ale obawiamy się, że Crashowi trudno będzie doskoczyć do poziomu Jaka oraz Ratcheta. Zmiana pokoleń.

newsflash

■ **Piłka od Namco**

Namco pracuje nad piłką nożną **Football Kingdom** na PlayStation 2.Ostatnimi grami piłkarskimi Namco było Libero Grande, które pozwalało wcielić się w jednego z zawodników. FK zapowiada się jednak dość klasycznie.

■ **Mózgi Segi odejdą?**

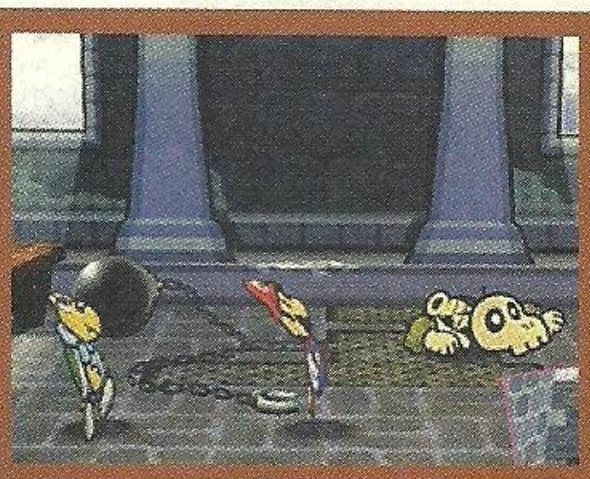
Napływające z Japonii plotki mówią o tym, że w Sedze nie dzieje się najlepiej. Po połączeniu z gigantem maszyn Pachinko atmosfera robi się ciężka, a prezes Segi – Hisao Oguchi, który głosował przeciw połączeniu z Sammy będzie musiał w końcu złożyć rezygnacje i odejść. Najgorsze jednak dopiero przed nami. Mówi się także o tym, że bardzo prawdopodobne jest, że trzy największe mózgi Segi – Yu Suzuki, Yui Naka i Toshihiro Nagoishi pójdą w ślady Tetsuyi Muzuguchiego (autora Reza) i opuszczą firmę. Co to będzie, co to będzie...

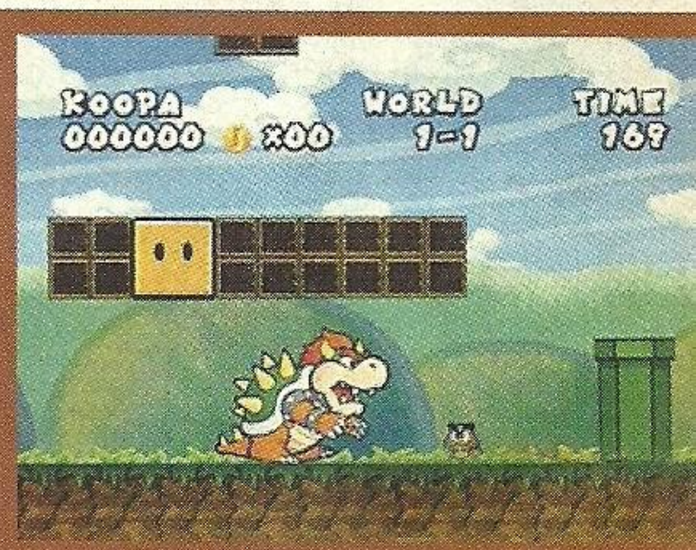
■ **Fire Emblem na GameCube!**

Posiadacze Kostek z pewnością ucieszą się z informacji, że Nintendo pracuje nad taktycznym erpegiem. **Fire Emblem** to bardzo popularna w Japonii seria, której początki sięgają jeszcze 8-bitowych konsol, a jej ostatnią inkarnacje skośnoocy bracia mogli odpalić na swoich GameBoyach. Nintendo Europe na razie milczy, ale z pewnością nie przegapi takiej pozycji.

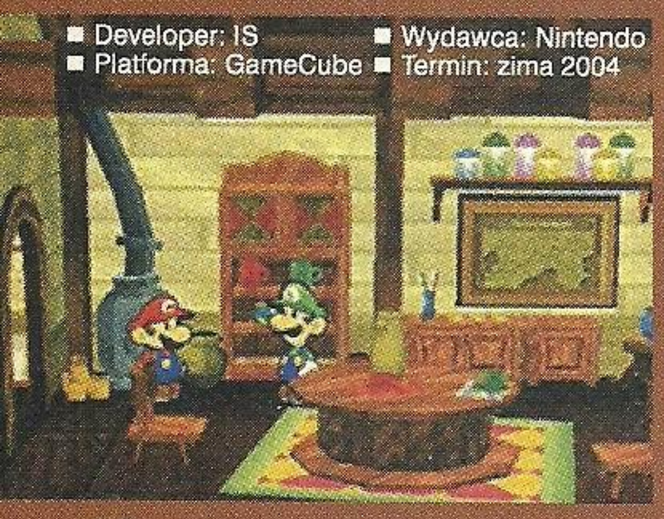
Paper Mario 2

Fani wąsatego hydraulika nawijającego z włoskim akcentem mogą zacierać łapki, bo ich ulubiony bohater ponownie zagości na konsoli Nintendo. Tym razem w grze RPG i tym razem, o dziwo, będzie szczupły. A raczej cienki jak kartka papieru. Tak, nasi ulubieni nintendofani, szykuje się sequel Paper Mario, znanego zapewne sporej części użytkowników Nintendo 64. Kontynuacja zgodnie ze zwyczajem nosić będzie dumnie numer 2 w tytule. Aha, w Japonii gra ukaże się jako Mario Story 2. Zabawa będzie oparta na tym, na czym zwykle opierają się erpegi – eksploracji i walce. Zwiedzanie kolejnych miejscówek odbywać się będzie normalnie, jak w każdej pozycji tego gatunku, a walki rozstrzygniemy podczas rozgrywki turowej połączonej jednak z pewnymi elementami zręcznościowymi. Polecenia dla postaci wybierzemy z kółka widniejącego nad głową bohatera. Na razie wiadomo o skoku i ataku młotem, ale będzie tego zapewne o wiele więcej. I tak w przypadku skoku trzeba będzie wcisnąć w odpowiednim momencie przycisk, aby udanie go wykonać. Podczas uderzenia młotem również wymagana jest odrobina zręczności – najpierw trzeba wychylić gałkę w jedną, a potem, we właściwej chwili, w drugą stronę. Podobnie będzie zapewne także z innymi akcjami Mario i innych postaci występujących w **Paper Mario 2**. A oczywiście znajdzie się tu cała plejada „gwiazd" Nintendo – Koopa, Bowser, Princess Peach (hmmm... Księżniczka Brzoskwinka brzmi conajmniej dwuznacznie...), oczywiście Luigi i cała reszta tej kolorowej ferajny.





Grafika w nowym Mario to czyściutka stara szkoła. Postacie i tła są dwuwymiarowe jak w najstarszych erpegach, ale uroku odmówić im nie można, choć oczywiście mdłości na skutek nadmiaru cukierkowych i pastelowych kolorków mogą się pojawić u co wrażliwszych odbiorców. Ale fani tego klimatu zawiedzeni z pewnością nie będą. A tak na marginesie, jak sądzicie, czy Nintendo zrobi kiedyś grę dla „dużych" chłopców? No wiecie, jakąś krwawą jatkę lub ostrą strzelankę z realistyczną grafiką. Nieee... Chyba prędzej wielbląd przejdzie przez ucho igielne.



POSIADAMY PONAD 300 TYTUŁÓW GIER DO PS2 ORAZ MNÓSTWO AKCESORII !!!

ROK ZAŁOŻENIA 1995

PS 2 + HIT

PS 2 + EYE TOY

PS 2 SILVER

LASERY DO WSZSTKICH MODELI PS2

od 209 zł

- REGENERACJA PŁYT
- WYMIANA
- SERWIS
- RATY

od 599 zł

od 599 zł

NEO+ • NIESPODZIANKA • NA HASŁO •

SUPER CENY GIER I ZESTAWÓW DO PLAYSTATION 2 !!!

od 209 zł

od 49 zł

od 89 zł

od 399 zł

od 399 zł

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO XBOX`A W POLSCE !!!

WIOSENNE PORZĄDKI CENOWE I WYPRZEDAŻE

od 59 zł

GBA SP + HIT

GBA + HIT

GAMECUBE + HIT

XBOX + HIT

TAKI WYBÓR GIER I AKCESORI DO ADVANCE`A JEST TYLKO U NAS !!!

od 69 zł

GRY PC MULTIMEDIA

od 15 zł

ŚWIAT GIER

NA ZAMÓWIENIA WYSYŁKOWE CZEKAMY POD NR TEL.: (0 22) 814 27 66

WWW.SWIAT-GIER.COM

Ul. CHMIELNA 98 00-801 WARSZAWA tel. (022) 620 91 92 czynne 10:00 - 19:00
tel. gsm 0501 707 919, 0501 196 694

Ul. SYROKOMLI 14 03-335 WARSZAWA tel. (022) 814 27 66 czynne 10:00 - 19:00

Unreal Championship 2: The Liandri Conflict

- Developer: Microsoft
- Wydawca: Epic
- Platforma: Xbox
- Termin: jesień 2004

Nie tak dawno pojawił się Unreal 2: Awakening, a tu pojawia się zapowiedź kolejnej gry z Unreal w tytule i to na dokładkę trochę odmiennej od znanej wszystkim fanom fpp strzelanki. Różnicą jest w tym przypadku to, że **Unreal Championship 2** zostanie wprawdzie przy schemacie maksymalnie dopasionego kolorowymi obcymi i wydumanymi broniami shootera, ale fpp nie będzie już w tym przypadku czymś oczywistym. A to dlatego, że można będzie także grać z perspektywy trzeciej osoby (tpp), jak w klasycznych przygodówkach akcji. Widok z kamery umieszczonej za plecami bohatera przyda się szczególnie podczas walki wręcz, która w nowym Unrealu ma być całkiem mocno rozbudowana. Co więcej, widok automatycznie zmieni się z fpp na tpp, gdy tylko weźmiemy do łap broń służącą do walki wręcz. Na przykład miecz, którym można będzie wykonać cztery standardowe ataki: lekki i mocny cios z wyskoku oraz takie same ciosy w normalnej pozycji. Do tego dojdzie też naprawdę fajnie zapowiadająca się możliwość odbijania pocisków, na przykład rakiet, w kierunku przeciwnika. Jeżeli obaj gracze wykażą się podczas walki refleksem mogą rozpocząć krótki pojedynek tenisowy z rakietą zamiast piłki! Problem jednak w tym, że do odbijania przyczynia się też adrenalina, której pojemniki porozrzucane są po levelach, a każde następne odbicie sprawia, że pocisk nabiera coraz większej szybkości, co z pewnością dla jednego z uczestników „meczu" skończy się niemiło. Oprócz tego adrenalina zwiększy też siłę ataków wręcz i umożliwi wyprowadzanie kombosów. Nowy widok przyda się także do skakania na większe odległości – nie od dziś przecież wiadomo, że precyzyjne skakanie z widoku fpp do najprostszych rzeczy nie należy.

Liczba broni do dyspozycji każdego gracza nie będzie specjalnie duża. Tylko cztery sztuki specyficzne dla każdej postaci: broń do walki wręcz, spluwa, fuzja energetyczna i broń tzw. balistyczna, czyli granatnik na przykład. Trochę urozmaicenie powinna jednak wprowadzić możliwość odebrania broni pokonanemu przeciwnikowi.

Podstawą wydaje się być tryby multiplayerowe dla ośmiu graczy, twórcy zapowiadają aż 50 map do tych trybów, wśród których znajdą się standardowe deathmatch, team deathmatch i capture the flag. O innych trybach multi na razie cisza, a dla jednego gracza pozostanie standardowe story, o którym wiadomo tylko tyle, że przejdziemy je postacią o ksywce Anubis i nawet wyglądającą dokładnie jak egipski bóg śmierci, łącznie z maską wyobrażającą pysk szakala. Nowy Unreal na screenach prezentuje się bardzo efektownie: jest kolorowo, mnóstwo efektów świetlnych, jakichś rozbłysków energii i tym podobnych bajerków. Teksturki też wyglądają solidnie i jeżeli jeszcze śmigać będzie płynnie to możemy liczyć na ucztę dla oczu.

Jak widać **Unreal Championship 2** zbliża się odrobinę do gatunku zwanego party games, nam na myśl przyszedł od razu nieśmiertelny PowerStone, a także do bijatyk. Czyż Mortala nie przypomina to, że oszołomionego przeciwnika będzie można potraktować finisherem? A będzie oczywiście. Powinno być soczyście.

Ghost in the Shell: Stand Alone Complex

- Developer: SCEI
- Wydawca: Sony
- Platforma: PlayStation 2
- Termin: Zima 2004

Pewien gatunek wrony ląduje na drzewie i przykłada ucho do kory. W środku siedzi sobie robaczek i przeżuwa celulozę, wydając przy tym znajomy odgłos. Wrona w tym miejscu wydziobuje otwór, wkłada przez niego patyczek i drażni nim robaczka. Ten, wkurzony chwyta za obiekt wywołujący dyskomfort, a wtedy sprytny ptak wyciąga i pożera ofiarę.

W tej chwili czuję się takim robaczkiem, a wroną jest Major Kusanagi. Pamiętam, jak za dawnych dobrych czasów przeżuwałem każde anime, aż w końcu trafiłem na pierwszy film pełnometrażowy *Ghost In The Shell*. Od tamtego czasu nic już nie smakuje tak samo... Ale dajmy sobie spokój z kwestiami behawioralnymi.

GITS: Stand Alone Complex to serial składający się z dwóch sezonów po dwadzieścia sześć odcinków i opowiadający o alternatywnych wydarzeniach niż te, które miały miejsce w kinówce. Teraz Studio I.G. wraz z Sony postanowiło wydać grę na jego podstawie. W przeciwieństwie do GITS'a wydanego na PS one, gdzie sterowało się małym robotem, tu pokierujemy już samymi bohaterami. Trudno wywnioskować, w jaki sposób zostanie potraktowana fabuła, ponieważ w wersji, którą oglądałem wszystkie gadki i napisy są w języku naszych skośnookich przyjaciół. Jedno jest pewne – znowu będzie się kręciła wokół skorumpowanego świata polityki oraz przybierającego na sile terroryzmu. Jak zwykle nie zabraknie porządnej dawki filozoficznych rozważań na temat życia, miejsca człowieka we wszechświecie i istoty człowieczeństwa. Szybko opowiem Wam, jak w to się gra. Pamiętacie Oni na PS2, które było wyraźnie wzorowane na GITS? Major Kusanagi potrafi wykonać wszystko, co bohaterka tamtej pozycji, a nawet więcej. Lewą gałką steruje się, a prawą naprowadza na cel. Ciało Kusanagi w ponad 90 procentach to wytwór cybernetyki, zatem bohaterka ma naprawdę niezwykłe umiejętności. Wyskoki i salta uzyska się przy pomocy kombinacji R2 z ruchami lewego analoga. Mokoto jest w stanie podskoczyć i odbić się od ściany, aby dostać się jeszcze wyżej. Bronie są reprezentowane przez szybkostrzelne karabinki, snajperki, strzelby, granaty i wyrzutnie rakiet. Przy bliższym kontakcie nasza pani też potrafi dać sobie radę z przeciwnościami losu. Co prawda jest tylko jeden przycisk ataku, który daje różne ciosy przy odmiennych ustawieniach gałki, ale krótkie komba nogami są widowiskowe, a matrixowe finishery zostały bardzo ładnie zrealizowane..

Już teraz mogę powiedzieć, że oprawa nie zawiodła. Trójwymiarowy model Major jest doskonale odwzorowany. Grafika otoczenia, choć nie wyciska ostatnich potów z PS2, też nie zawodzi. Sterowanie ostre jak brzytwa i czułe, jak słuch gościa na kacu. Jak na razie nie podszedł mi trochę wygląd przeciwników, ale zobaczymy, jak będzie dalej. Oprócz Kusanagi pokierujemy też poczynaniami jej najbliższego współpracownika – Batou, gościa większego niż Pudzian „Dominator" i silniejszego niż wszyscy strongmani razem wzięci.

Od kilku lat *Ghost In The Shell* jest istną żyłą złota dla twórców, więc miejmy nadzieje, że postanowią szybko wydać ten tytuł poza granicami Japonii. [OG]

Taaakie kwiatki...

...,że ze swieżusim PLAYSTATION2 za 899zł

EYE TOY >>KAMERKA +GRA GRATIS!

Na hasło NEO PLUS do 10% zniżki

MAD GAMES

najniższe ceny (gry od 30 PLN)

najgorętsze nowości

wybór ponad 200 tytułów

najwyższa jakość usług

PSONE od 250 PLN

GCN od 400 PLN

PS2 od 600 PLN

XBOX od 600 PLN

GBA od 200 PLN

BEZWZGLEDNIE WSZYSTKIE NOWOŚCI PS2 XBOX GCN OD 149 PLN DO 199 PLN

wysyłka dostawa 24h

regeneracja płyt CD

KONSOLE
GRY
AKCESORIA
RATY
SKUP
SPRZEDAŻ
WYMIANA
SERWIS

COOLTOWY SKLEP KONSOLOWY

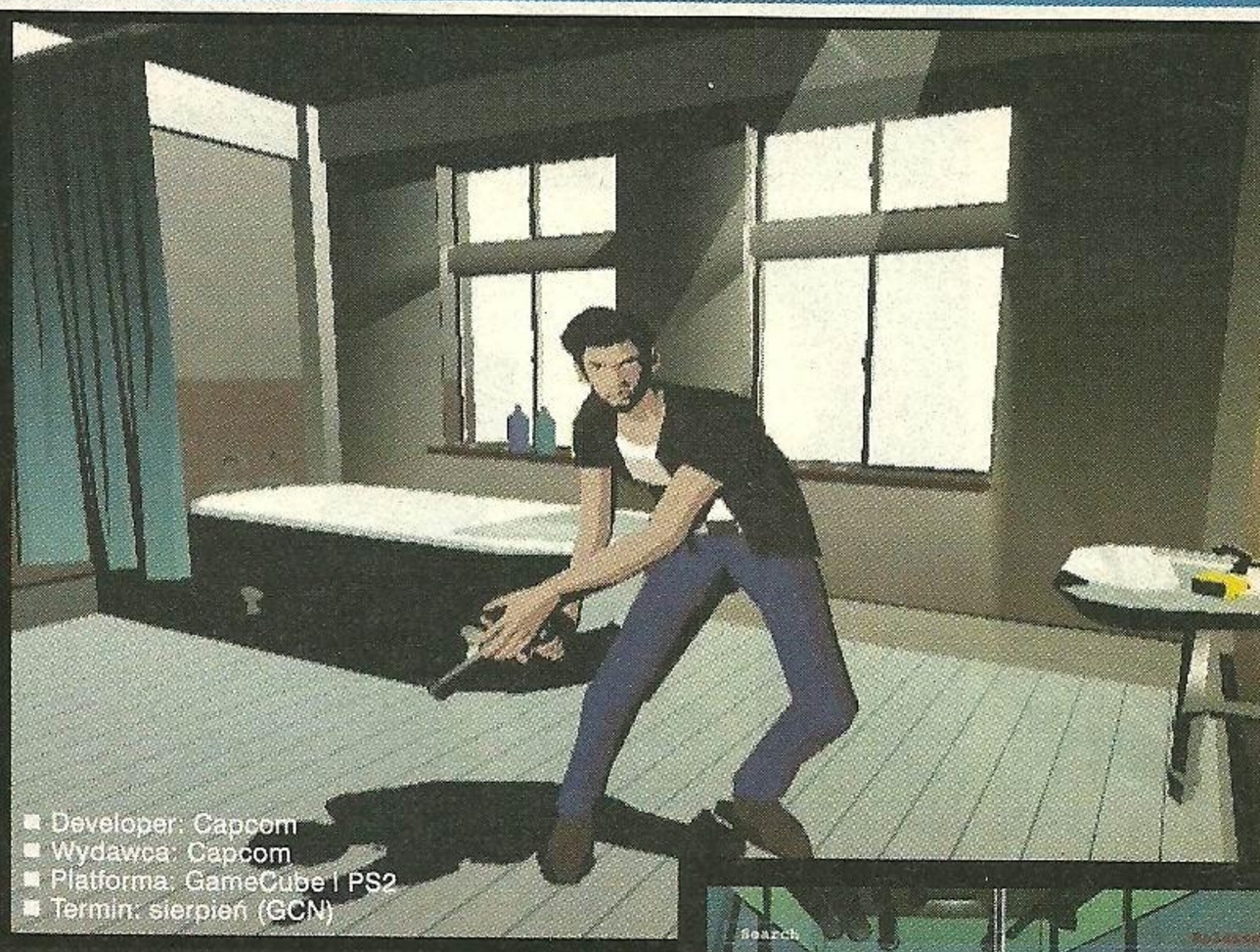
mad games

www.madgames.pl

czynne pon. pt. 11-19

UL.KONDRATOWICZA 37 03-285 WARSZAWA TEL./FAX (022)676 99 93 TEL.KOM.0503 624 692

Killer 7

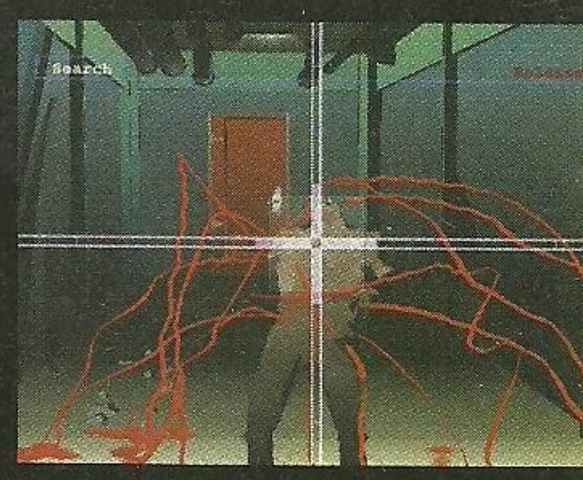


- Developer: Capcom
- Wydawca: Capcom
- Platforma: GameCube i PS2
- Termin: sierpień (GCN)

Najnowsze dzieło Shinjiego Mikami zapowiada się naprawdę wyśmienicie. Od pomysłu na fabułę, przez wykonanie, aż po klimat. Na temat grywalności nie możemy się niestety jeszcze wypowiadać, choć bardzo byśmy chcieli sprawdzić **Killer 7** w akcji jak najszybciej. Ciśnienie bowiem rośnie.

Jak sam tytuł wskazuje, w grze znajdziemy siedmiu bohaterów będących oczywiście zabójcami. Niektórzy nawet wyglądają nam na niezłych psycholi. Tyle, że jest tu pewien haczyk – w rzeczywistości jest tylko jeden bohater, jeżdżący na wózku koleś o nazwisku Harman Smith, a pozostałe postacie to jego alter ego. Co ciekawsze, są wśród nich także kobiety. Harman składa się więc z: Cona Smitha, wyposażonego w dwie spluwy kolesia w obszarpanym stroju; Graciana Smitha, wielkiego murzyna wyglądającego na opanowanego i fachowego zabójcę; Kevina Smitha, dość perwersyjnego nożownika, uwielbiającego podrzynać gardła i oblizywać potem ostrze z krwi; Kaede Smith, laski ze spluwą ubranej w białą i bardzo kusą pokrwawioną sukienkę; Coyote Smitha, młodego twardziela uzbrojonego w pistolet oraz Mask de Smitha, czyli kolesia uzbrojonego w dwa obrzyny, ubranego w długi płaszcz i z maską wrestlingową na twarzy (podobną na przykład do tej jaką nosił Rey Mysterio, jeżeli komuś cokolwiek to mówi). Jak widać ekipa jest, że tak to ładnie ujmiemy, co najmniej intrygująca. Każda z postaci jest oczywiście specjalistą w innym rodzaju eksterminacji przeciwników, a także ma różne specjalne zdolności, które pozwolą lepiej wykonać zadanie. Zazwyczaj będzie ono polegać na zlikwidowaniu celu wyznaczonego na początku poziomu, ale znajdą się też inne misje. Za to z pewnością na drodze do wykonania zlecenia padnie wiele trupów.

Fabuła też się spoko zapowiada – Stany Zjednoczone (podobno nie TE Stany Zjednoczone) zostały zaatakowane przez terrorystów z organizacji Heaven's Smile, tyle, że są to bardziej zombiaki, albo inne dziwne stwory. Z terrorystami z Hamasu mają jednak jedną wspólną cechę – lubią wybuchać w momencie zbliżenia się do celu. Walka polegać więc będzie na trzymaniu padalców na odległość lub załatwianiu ich z zaskoczenia. Ale ma się tu znaleźć jeszcze jedno utrudnienie – przeciwnicy są niewidoczni gołym okiem i dopiero po zlokalizowaniu ich przy pomocy specjalnego urządzenia można przystąpić do eksterminacji. Rząd United States poprosił o zajęcie się sprawą terrorystów Harmana, który wraz ze wszystkimi swoimi wcieleniami natychmiast rusza do akcji. A będzie ona krwawa jak cholera - przeciwnicy wybuchają w fontannach stylizowanej krwi. Bo całe **Killer 7** będzie bardzo stylizowane – cel shade'owana grafika i komiksowy styl postaci oraz całego otaczającego je świata. Trochę jak styl dark noir, tyle że w kolorze. Krwistym, choć nie tylko. Aha, widok ma być zmienny, strzelanie (albo namierzanie przeciwników, nie wiadomo dokładnie) ma się odbywać w widoku fpp, a cała reszta akcji w ujęciu z kamerą za plecami bohatera. A nawet bohaterów w tym przypadku. Będzie ostro.



Def Jam Vendetta II

- Developer: EA Canada
- Wydawca: Electronic Arts
- Platforma: PS2, Xbox, GCN
- Termin: jesień 2004

To, że pojawi się druga część tej znakomitej wrestlingowo-hiphopowej bijatyki było tak pewne, jak to, że po nocy nastaje dzień. Ale teraz mamy potwierdzenie na piśmie – **Def Jam Vendetta II** pojawi się na jesieni tego roku na wszystkich „dużych" konsolach.

Czego możemy się spodziewać? Tego samego zapewne, ale jeszcze więcej, mocniej i ładniej. Ale część druga nie do końca pójdzie w ślady pierwowzoru, czyli odjechanego i rozrywkowego wrestlingu. Zmieni się za to w równie rozrywkowe mordobicie pełną gębą. Ma być przynajmniej kilka stylów walki, a nacisk z wrestlingu przeniesiono na walki w stylu MMA, czyli takie jak np. w Pride lub UFC. Choć oczywiście nadal będzie sporo naprawdę wykręconych ciosów. A przynajmniej taką mamy nadzieję.

W drugiej części **Def Jam Vendetta** znajdziemy kilka gwiazd i gwiazdek popkultury oraz, oczywiście, pokaźną liczbę raperów. I tak pośród w sumie siedemdziesięciu (!) zawodników około połowa będzie postaciami wzorowanymi na ich rzeczywistych odpowiednikach, a reszta to fajterzy i fajterki stworzone specjalnie na potrzeby gry. Z tych znanych pojawią się między innymi: Snoop Dogg, Ludacris, Method Man, Redman, Slick Rick, Busta Rhymes, a spośród panienek pojawi się Lil Kim oraz... (Uwaga! Uwaga! Prosimy przygotować śliniaczki!) Carmen Electra ze swoim podrasowanym przednim wyposażeniem na czele.

W **Def Jam Vendetta II** walki nie będą, w przeciwieństwie do części pierwszej, odbywać się wyłącznie na ringu. Tryb fabularny pchnie nas bowiem prosto w najbardziej zatęchłe, brudne i obdrapane slumsy Nowego Jorku, gdzie jako młody uliczny wojownik toczyć będziemy walkę o władzę nad sekretnym hip hopowym podziemiem. Jakkolwiek by to idiotycznie nie brzmiało... Cóż powodu, dla których się bijemy nie są tu najważniejsze, liczy się fun, jak to mówią klubowicze, a tego mamy nadzieję nie zabraknie. Mamy nadzieję sprawdzić Vendettę Drugą podczas E3.

newsflash

■ Street Figther żyje!
Capcom Japan zamierza wydać w czerwcu Street Fighter III: 3rd Strike na PlayStation 2. Do USA i Europy gra przybędzie nieco później w postaci zestawu Street Fighter Anniversary Collection, w skład którego wchodzić także będzie staroszkolny Hyper SF2

■ King of Fighters w 3D!
SNK, a raczej właściciele spuścizny intelektualnej tej firmy nie próżnują – King of Fighters: Max Impact to trójwymiarowa wycieczka w jeden z najbardziej szanownych światów dwuwymiarowych mordobitek. Do walki staną 24 postacie, w tym 16 dobrze znanych, 6 zupełnie nowych i 4 ukryte. Z ciekawostek będzie pełny sidestepping i cztery różne rodzaje skoków.

■ Rez 2?
Nie do końca, ale... Po odejściu Mizuguchiego prawa do marki Rez zostały w Sedze, ale autor tej niesamowitej gry dał jasno do zrozumienia, że pracuje nad następcą kultowej pozycji. Na razie jednak Mizuguchi-san i jego nowe studio koncentrują się na grach na PSP i Nintendo DS.

Pokemon Colloseum

- Developer: Nintendo
- Wydawca: Nintendo
- Platforma: GameCube
- Termin: maj 2004

Nintendo po raz kolejny sięga do rękawa by wyciągnąć przysłowiowego asa. Tym razem Pokemony zaatakują GaCka, w trzeciej odsłonie znanego z N64 Pokemon Stadium. Nowa produkcja nosi tytuł **Pokemon Colosseum**, co ma podkreślić jej rozbudowanie w stosunku do odpowiedników z „sześćdziesiątki czwórki". Gra została podzielona na dwie części, bardzo się od siebie różniące.

Pierwszy tryb to zwykły, lekko unowocześniony Stadium. Zasady rządzące nim nie zmieniły się i nadal spotykamy się na zamkniętych arenach, by zmierzyć umiejętności swoich podopiecznych. Właściwie jedynym powodem, dla którego kupowało się prequele była chęć ujrzenia ulubieńców w ładnej, trójwymiarowej oprawie. Teraz doszła duża liczba nowych plansz do odblokowania oraz walki dwóch na dwóch, a także pewnie inne bonusy, o których dowiemy się po pokonaniu wszystkich stu trenerów, jakich będziemy mogli spotkać w tym trybie. Jak zarzekają się autorzy, starcia w **Pokemon Colosseum** mają być bardziej taktyczne i skomplikowane niż to miało miejsce dotychczas.

O wiele bardziej intrygującą formą zabawy jest RPG Mode. Tak jak się pewnie domyślacie jest to przeniesienie formy znanej z kolejnych odsłon serii na Game Boya. Pewnie wielu z Was marzyło dyskretnie o przerzuceniu swojej ulubionej gry na dużą konsolę, hehe. Oczywiście fabuła jak i świat są całkowicie odmienne od tego, co znamy z kieszonsolki Nintendo, jednak ogólny zarys rozgrywki został taki sam. Czyli po raz kolejny czekają nas miasta, lasy, jaskinie, rozmowy z NPC'ami no i naturalnie walki; nic czego już gdzieś byśmy nie widzieli, jednak jak dotąd nikt nie skarżył się na taką formułę. Słowo Pokemon w tytule robi swoje.

Erpegowa strona **Pokemon Colosseum** uderza bardziej w klimaty kowbojskie, jednak z udziałem futurystycznych machin; taki miszmasz, trochę jak Wild Arms 3. Tak więc soundtrack pewnie też będzie utrzymany w takiej konwencji. Dane nam będzie pokierować krokami zrzeszonego trenera o imieniu Leo, którego zadaniem będzie odnalezienie czterdziestu Dark Pokemonów, a następnie przywrócenie ich do naturalnego środowiska. Wątek ekologiczny jak się patrzy.

Pokemon Colosseum to kolejna pozycja wykorzystująca połączenie GCN z Advance, o którym pisaliśmy miesiąc temu. Co oczywiste, jest możliwość przeniesienia do gry swoich wytrenowanych pokrak z Pokemon Ruby albo Sapphire, tak jak można to było uczynić już na Ninny64. Gdy do rozgrywki zasiądą cztery osoby z podpiętymi GBA można urządzić turniej wszyscy przeciwko sobie lub w drużynach po dwóch trenerów. Oczywiście przy użyciu własnoręcznie wyhodowanych poke-stworów, co miłośnikom serii podwoi zabawę.

Pokemon Colosseum będzie z pewnością grą wyłączenie dla fanów maniakalnie grających we wszystkie pozycje spod tego szyldu. Jednak nie można powiedzieć, że ta produkcja to kolejny nabijacz kasy, gdyż Big 'N' trochę się przyłożyło, o czym świadczy chociażby obecność trybu RPG. Fani powinni być więcej niż zadowoleni, reszta niech rozejrzy się za Pokemon Channel: Together With Pikachu (gulp...).

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

CERTYFIKAT NISKIEJ CENY I WYSOKIEJ JAKOŚCI! NISKA CENA 2003

ROBSON
www.robson.pl
szukaj co miesięcznej oferty promocyjnej na naszej stronie www.robson.pl

PlayStation
od 249 PLN
gry od 29,-

Limited Edition
PlayStation 2
od 649 PLN
gry od 29,-

od 649 PLN
gry od 29,-

GAME BOY
od 209 PLN

Dreamcast
od 279 PLN
gry od 29,-

od 449 PLN
gry od 29,-

NINTENDO GAMECUBE
od 499 PLN
gry od 29,-

• SPRZEDAŻ KONSOL UŻYWANE 30% TANIEJ
• AKCESORIA
• GRY SPRZEDAŻ, SKUP, WYMIANA GRATIS
• PROFESJONALNY SERWIS
GWARANCYJNY I POGWARANCYJNY, "POPRAWKI PO SERWISANTACH"
• DOSTAWA TOWARU W CIĄGU 24h
NA TERENIE CAŁEGO KRAJU
• RATY 0%
• GWARANCJA
NA WSZYSTKIE ARTYKUŁY

NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII

01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
e-mail: robson@robson.pl zapraszamy PN-PT 11.00-19.00 BEZ SMS-ÓW

PÓŁ POLSKI KUPUJE W ROBSONIE - SPRAWDŹ DLACZEGO!

Made in Japan

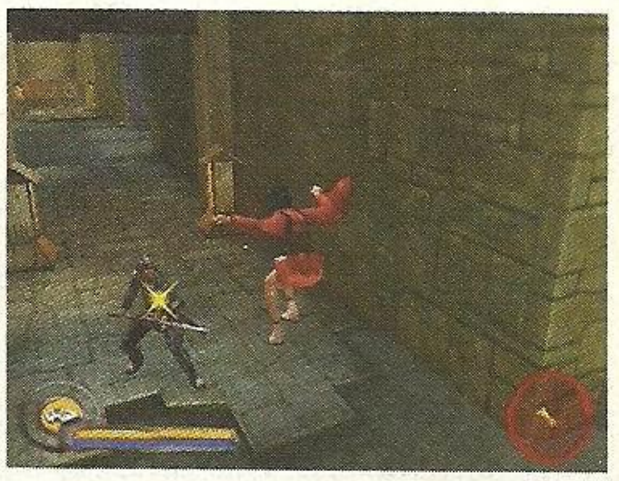
Katamari Damacy

PlayStation 2, Namco

Japońskie niskobudżetowe gry są na ogół świeże i w pewien sposób odkrywcze, co pokazuje właśnie **Katamari Damacy** – najnowsze dziełko jakiejś zdolnej dwuosobowej ekipy, którą przygarnęło Namco. Gotowi? No to jazda: gracz jest malutkim obcym zamkniętym w wielkiej kuli, niczym małpka w Super Monkey Ball i szaleje w swoim pojeździe po mieście. Bajer polega na tym, że kula jest lepka i zabiera ze sobą obiekty, które jest w stanie oderwać od podłoża czy ścian. Na początku są to drobiazgi: śmieci, klapy od studzienek, jakiś but, kawałek haburgera... Potem zaczyna się jazda: rowery, latarnie, budki telefoniczne, zwierzęta z zoo, nawet całą drużynę grającą sobie spokojnie w bejzbol na boisku – wszystko stanie się łupem zachłannej kuli szalejącej po ulicach, oklejonej wszystkim, co popadnie. Jeśli gracz uzbiera odpowiednie gabaryty w określonym czasie, misja udana i Król Kosmosu (!?) wysyła go na kolejny poziom, a potem po prostu do domu.
Gra jest doskonale zrealizowana. Kulą kieruje się przy pomocy dwóch analogów, a poziomy są sprytnie obmyślone– są miejsca, przez które zbyt duża kula nie przeciśnie się. Silnik pilnuje nawet fizyki; im więcej przyklejonych obiektów tym trudniej prowadzić rozpędzonego potwora. Grafika i dźwięk są słabe, ale pomysł – no sami powiedzcie. Po prostu genialny.

Red Ninja: End of Honor

Kolejna kunoichi (kobieta-ninja) zawita na naszych konsolach już jesienią. Tym razem (co za nowość) w grze o zemście na złym klanie ninja, którego członkowie zabili jej ojca, a ją samą zostawili na pewną (jak się im wydawało, frajerom) śmierć. Powiesili ją na tetsugenie, stającym się teraz głównym narzędziem zemsty naszej seksownej kunoichi o imieniu Kurenai, radośnie paradującej w czerwonej, kusej sukience.
Właśnie tetsugen jest najfajniejszą rzeczą w **Red Ninja: End of Honor**. Oczywiście zaraz po wielkich atrybutach kobiecości, które Kurenai nosi pod bardzo nieskromnym kimonkiem (bo na nazwę kimono coś tak szczupłego w ilość materiału nie za bardzo zasługuje) i białych majteczkach, które zaśliniony po uszy gracz obejrzy sobie mnóstwo razy gdy kunoichi skakać będzie po ścianach i głowach przeciwników. Wróćmy wreszcie do tetsugena: ta ciekawa broń, to coś w rodzaju olbrzymiej garoty z ostrzem na jednym końcu. Wyobrażacie sobie, jakie taka broń daje możliwości? Jeżeli nie, to przejdźmy do bardziej krwistych fragmentów. Podstawowym zastosowaniem tetsugena jest wysłanie go w kierunku wroga, wbicie w jego ciało i następnie wyszarpnięcie. To jeszcze luzik. Drugą możliwością jest odcięcie przeciwnikowi na przykład głowy lub stóp, a nawet przecięcie go w pół na wysokości pasa. Fachowa i krwawa sprawa. Na szczęście na czerwonej kiecce nie zostają ślady krwi.
W Red Ninja: End of Honor pogramy na dwa sposoby. Osoby o zacięciu skradankowym, będą mogły po cichu przemykać po poziomach i załatwiać zaskoczonych strażników po cichu. Ale dla miłośników rzeźni jest inny sposób pokonywania przeszkód – po trupach do celu. Pierwsza kategoria graczy tetsugen stosować będzie głownie jako narzędzie pomagające wspiąć się na dachy i inne trudno dostępne miejsca. A druga oczywiście odetnie niepokornym przeciwnikom stópki, aby w prochu i pyle czołgali się i błagali o łaskę.
Developerzy zapowiadają osiem wielkich światów podzielonych na poziomy, z których każdy pokaże nam jakąś inną miejscówkę. Wioseczki, góry, zamki, świątynie, lasy i tak dalej i tak dalej. A wszystko to całkiem ładnie oddane, podobnie zresztą jak postać Kurenai i jej przeciwnicy. Ładna, seksowna i krwista gra z tego wyjdzie. Trzymamy kciuki.

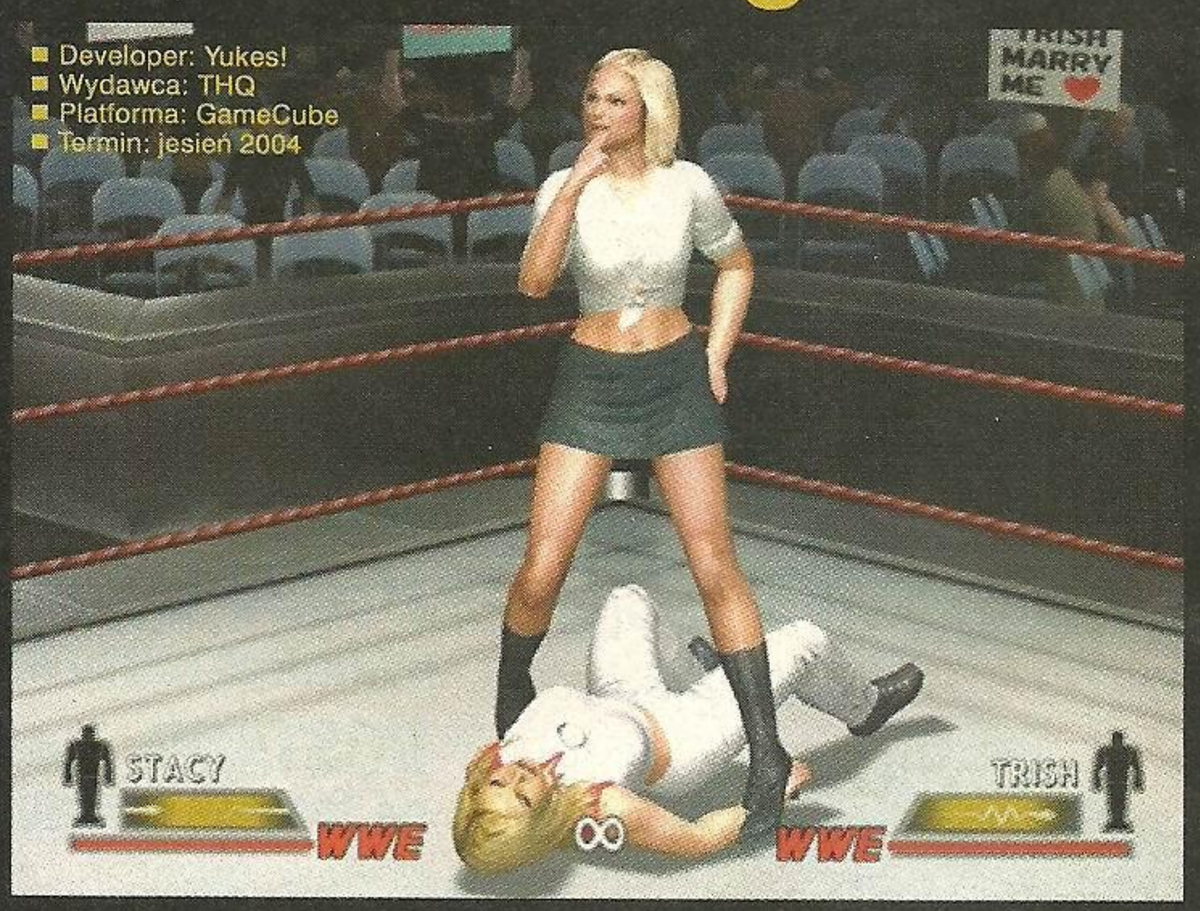


WWE: Day of the Reckoning

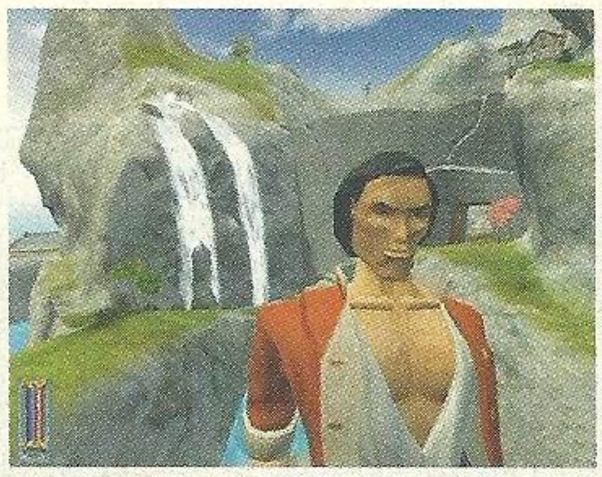
- Developer: Yukes!
- Wydawca: THQ
- Platforma: GameCube
- Termin: jesień 2004

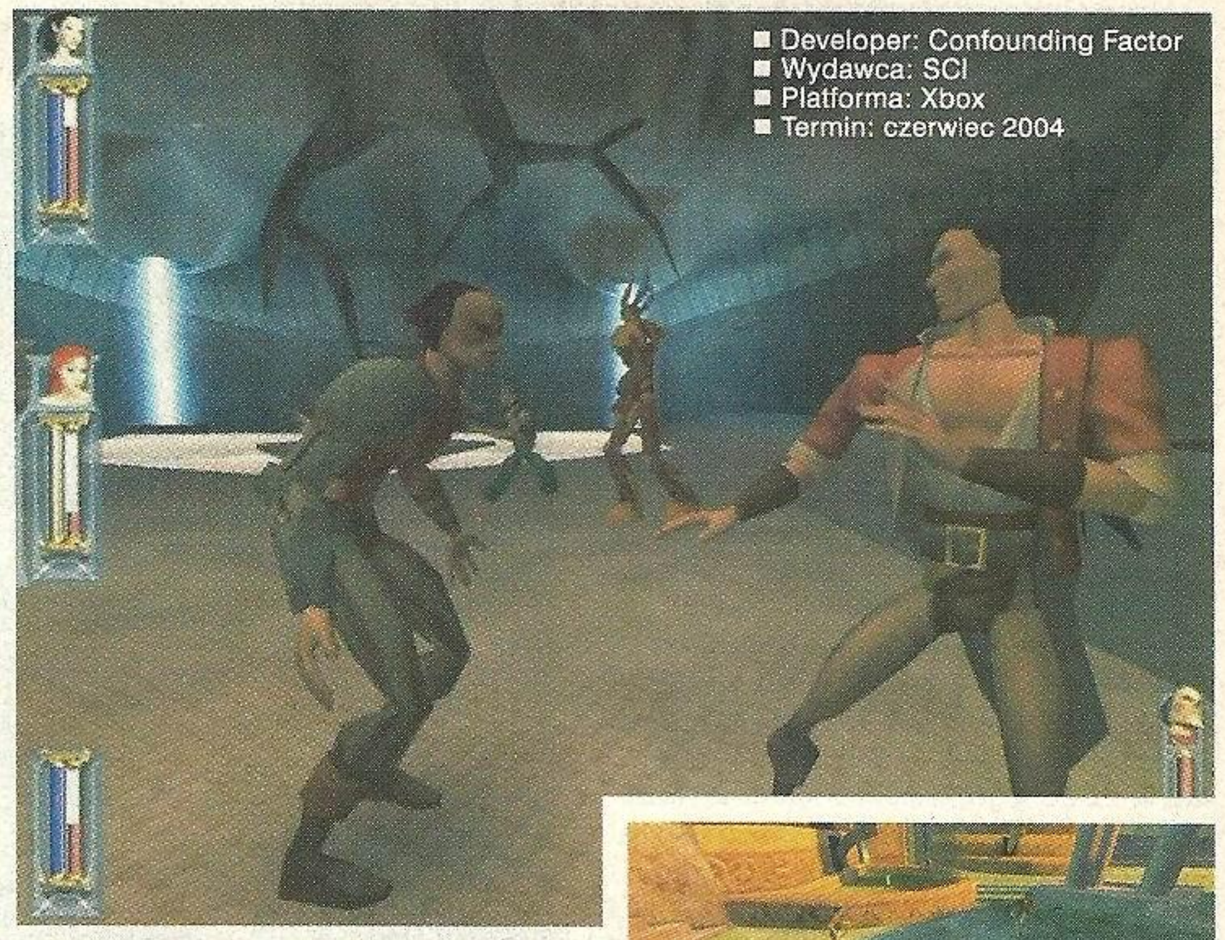
Wszyscy fani wrestlingu posiadający GameCube'a i nadwyżkę testosteronu objawiającą się w tych czerwonych, złośliwych plamkach na twarzy mogą zacząć się cieszyć. Otóż panowie i... hmmm... młodzieńcy, po raz pierwszy w historii wrestlingu na konsolach Nintendo będziecie mieli możliwość zobaczenia na własne oczy strasznie niemoralnego meczu dwóch div walczących o ściągnięcie z siebie ubrania, co znane jest wszem i wobec jako Bra & Panties match. Czyżby Nintendo łagodziło linię programową i już niedługo na ekranie zobaczymy więcej przemocy i seksu? Oby... i oby nie za dużo.
WWE: Day of Reckoning to zarzucenie serii Wrestlemania i skierowania wrestlingu na GaCku na nieco inne tory. Trochę zbliżone do tego, co gracze wyznający religię PlayStation 2 znają jako WWE Smackdown! Bring the Pain. Cały styl rozgrywki ma być arcade'owy i bardziej dynamiczny. Taki miks tego, co znamy z poprzednich odsłon Wrestlemanii

połączony z Smackdown! Na przykład dojdzie pasek submission, który nareszcie pozwoli na skuteczne egzekwowanie finisherów polegających na założeniu jakiejś dźwigni czy duszenia. W stylu choćby Cripple Crossface w wykonaniu Chrisa Benoit. Oprócz tego system umożliwi atakowanie poszczególnych części ciała przeciwników, aby uwrażliwić je na zastosowanie właśnie submissionów. A z innych ważnych spraw – developerzy z Yukes zapowiadają położenie dużego nacisku na tryb zabawy dla jednego gracza, który w **WWE: Day of Reckoning** przybierze formę prawdziwej kariery na zasadzie od zera do bohatera. Po stworzeniu własnego wrestlera w wypakowanym opcjami menu kreacji postaci wystawimy go przeciwko początkującym zawodnikom, a dopiero po pewnym czasie trafimy do WWE (o ile się spodobamy łowcom talentów) i przez mniej znane programy jak Velocity i Heat przebijemy się do RAW lub Smackdown!, a także stoczymy walkę w main evencie Wrestlemanii. Nie zabraknie rozbudowanych prezentacji zawodników, masy dodatkowych animacji, a być może pojawią się interaktywne rozmowy między przeciwnikami.
Zapowiada się więc spory krok naprzód w stosunku do poprzednich wrestlingów na GCN i wreszcie jakaś konkurencja dla WWE Smackdown! Trzymamy kciuki.



Galleon





- Developer: Confounding Factor
- Wydawca: SCI
- Platforma: Xbox
- Termin: czerwiec 2004

Galleon.... Słychać o nim już ładnych kilka lat. Zapowiadany był już na wszystkie możliwe platformy, jednak ostatecznie producent zdecydował, że gra ukaże się na Xboksie oraz PC.

W grze **Galleon** prześledzimy perypetie dzielnego kapitana o imieniu Rhama. Na młodego zawadiakę czeka sześć olbrzymich wysp, na których spotka zarówno przyjaciół, jak i wrogo nastawione jednostki. Szefem projektu jest Toby Gard – ten sam facet, który pierwotnie zaprojektował pannę Croft, a następnie odszedł z Core Design. Nie trudno się zatem domyślić, że **Galleon** będzie łączył elementy zręcznościowe i platformowe, a wszystko to z widoku trzeciej osoby.

Kapitan Rhama jest przede wszystkim doskonale animowaną postacią, wyposażoną w przytłaczającą ilość ruchów i zagrań. Uzyskanie odpowiednich zachowań naszego przyjaciela będzie jednak banalnie proste, gdyż chłopek automatycznie dostosuje się do konkretnych sytuacji w zależności od terenu. Pchnięcie analogowej gałki w stronę ściany wymusi na nim wspinaczkę. Niewielkie przeszkody i małe wzniesienia

również zostaną automatycznie „przełknięte". Być może nie spodoba się Wam tak uproszczone sterowanie, ale pamiętajcie, że Toby Gard ma ogromne doświadczenie na tym polu.

W swojej krucjacie Rhama nie będzie sam. Po drodze dołączy do niego Mihoko, zabójczo niebezpieczna kunoichi władająca białą bronią oraz odważny, obdarzony magicznymi zdolnościami Faith. Świeżo poznani przyjaciele przydadzą się w późniejszych etapach gry, przy rozwiązywaniu zadań pokroju „zechciejcie uprzejmie ustać na dwóch guziczkach jednocześnie".

Proste menu komend pozwoli Rhamie kontrolować poczynania przyjaciół poprzez wydawanie im stosownych poleceń. Tylko w ten sposób zmusicie Faitha do użycia magii i tylko tak da się przekonać Mihoko, aby użyła swych kocich ruchów. Wiemy już, że Rhama odwiedzi sześć zróżnicowanych klimatem i wykonaniem wysepek. Znajdą się zarówno tureckie pałace, jak i egipskie pustynie. Na młodego kapitana czeka mnóstwo pracy, bo każda taka miejscówka to przede wszystkim hurtowa ilość podziemi, pałaców, jaskiń i postaci, z którymi zetknie go scenariusz. Wszystkie te miejsca będzie można zwiedzić w dowolnej kolejności, a po skończonej zabawie wracać do nich w poszukiwaniu ukrytych miejscówek. Rhama cały czas uczy się nowych umiejętności (latanie!) i z czasem niedostępne pomieszczenia stają przed nim otworem. Już mi się podoba! Tym bardziej, że nasz bohater nie raz i nie dwa skrzyżuje swój miecz w starciu z przeciwnikami!

A właśnie, walka. Szykuje się przede wszystkim ostra siekanina, w której należało będzie rytmicznie grzmocić w przyciski na padzie. Początkowo Rhama pozbawiony jest ciężkiego sprzętu i nie obędzie się bez próby naśladowania Jeta Li (gołe pięści). Ale im dalej zabrniemy w scenariusz, tym więcej użytecznych zabawek wpadnie do kieszeni. Na dziś autorzy zapewniają o piętnastu morderczych gadżetach. Magiczne miecze, dzidy i takie tam. Sprawdzimy to z czasem. Podobnie jak podczas etapów platformowych, choreografia ruchów

kapitana w walce zależała będzie od tego, w jakiej sytuacji się znalazł. Inaczej zachowa się stojąc w dużym, a inaczej w małym dystansie do przeciwnika. Zestaw ciosów zmieni się także, gdy Rhama zostanie otoczony, lub zepchnięty do narożnika. Nie obędzie się oczywiście bez bossów i kreatur, które wykończy jedynie odpowiednia taktyka. Toby wspomina coś o potworach trzystukrotnie większych od Rhamy...

wp.pl

przejdź na właściwą

stronę mocy

IMPERIUM GIER

www.gry.wp.pl

Metal Gear Solid III Snake Eater

Drugi miesiąc z rzędu na dywanik Neo Plus trafia **Metal Gear Solid 3: Snake Eater**. No bo jak tu się nie ekscytować w obliczu takich wieści...

- Developer: Konami
- Wydawca: Konami
- Platforma: PlayStation 2
- Termin: raczej 2005 :(

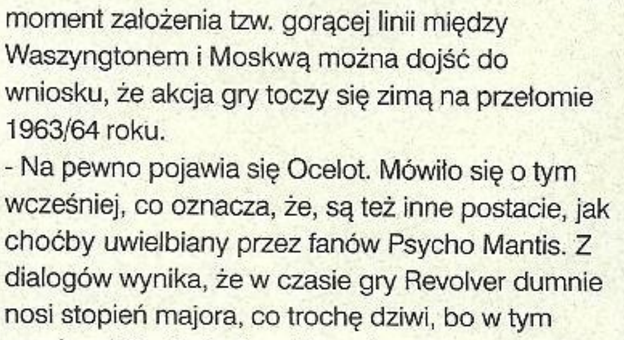
Close Quarters Combat

Poprzednio było o kamuflażach, teraz zajmiemy się nowym systemem walki w zwarciu. Nad poprawnym wprowadzeniem do gry tzw. Close Quarters Combat czuwał jak zwykle pan Motosadi Mori, wojskowy opiekun serii, którego autorytetu w tej dziedzinie nie da się podważyć. Był on między innymi instruktorem walk wręcz w SWAT oraz członkiem osobistej ochrony Dalai Lamy. To on prowadził obóz, na którym Kojima wraz z ekipą pracującą nad **Snake Eater** uczyli się jak przetrwać w dżungli, zapoznawali się z kamuflażami oraz właśnie z CQC. Ogólnie mówiąc system ten służy do walki w bliskim kontakcie z jednym lub kilkoma przeciwnikami, jak również okazuje się być przydatny podczas obrony przed atakiem z zaskoczenia. Używany jest najczęściej w lasach lub w miejscach gdzie nie można korzystać z broni palnej, jak na przykład w samolotach. Wykorzystuje się w nim zarówno elementy walki wręcz jak i przy użyciu noża i kolby pistoletu. Na całym świecie tylko kilka organizacji militarnych korzysta z dobrodziejstw CQC. Na konsolach mistrzem jego używania będzie pan posługujący się kryptonimem Snake.

Zaprezentowano masę nowych screenów, na których widać jak bohater nowego MGS'a zakrada się do przeciwników i obezwładnia ich stosując różne chwyty i dźwignie podobne do używanych w Aikido, wspomagając się przy tym bronią. Konami podało, że w momencie, gdy gracz podejdzie wystarczająco blisko strażnika, automatycznie uruchomi się tryb walki CQC. Zmieni się wtedy sterowanie, dzięki czemu Snake skorzysta ze znacznie większego wachlarzu ruchów niż to miało miejsce w poprzednich częściach. Najważniejsze będzie pozbawienie przeciwnika równowagi i powalenie go na ziemię. Co ciekawe CQC jest podstawą całego **Snake Eater**. Kamuflaże, sposób poruszania się głównego bohatera, w tym zgarbiona sylwetka i zakradanie się po cichu służą jak najlepszemu wykorzystaniu tego systemu. Bardzo możliwe, że zależnie od środowiska Snake będzie miał różne możliwości. Na przykład w dżungli będzie mógł wisieć na gałęzi drzewa w oczekiwaniu na to aż strażnik podejdzie, po czym spadnie mu za plecami i uderzy kolbą.

Ciekawostki, plotki i fakty niekoniecznie potwierdzone

- Tłumacz Konami, bardzo szpetny pan Scott Dolph, powiedział, że **Snake Eater** ukaże się najpierw w Stanach, a później w Japonii. Podobno Amerykanie bardziej czekają na nowe przygody Snake'a, a (podobno) wysoka sprzedaż w USA pozytywnie nastawi Japończyków do tego tytułu. Europejczycy poczekają na premierę do przyszłego roku.
- Podczas sesji motion capture Konami wykorzystało trampolinę do realistycznego oddania zachowania ciał podczas wybuchu granatu lub miny. Kaskader oblepiony czujnikami wyrzucany był kilka metrów w górę, a w tym czasie sprytne komputery wszystko rejestrowały. Do tej pory tę technikę używano przy produkcji filmów. Kojima znowu przełamuje bariery.
- Niedawno na stronie Showfax zajmującej się organizowaniem castingów pojawiła się lista z pseudonimami oraz nazwiskami osób występujących w **Snake Eater**. Poszukiwano chętnych do podłożenia głosów. Później okazało się, że to był to czyjś niewybredny żart. Ostatnio jednak Showfax znowu uderzyło. Na stronie pojawiły się szkice oraz dialogi, które Konami miało podobno przesłać do swojego amerykańskiego oddziału. Podejrzewamy, że nie są to kwestie mające znaleźć się w grze, a pomagające lektorom wczuć się w rolę. Jeśli założymy jednak, że są prawdziwe, za chwilę dowiecie się kilku szczegółów o nowym MGS'ie.
- Bohaterem jest Big Boss, chociaż nazywany jest Snake'iem. Na początku gry rozmawia ze swoim przełożonym, majorem Tomem, który mówi, że jest



„nagi jak na to wskazuje jego kryptonim". Naked Snake? Słabe. Osobnik ten jest uczniem niejakiego The Bossa, z którym przyjdzie nam walczyć, a za zabicie którego otrzymuje od szefa CIA przydomek Big Boss.
- Akcja gry toczy się na pewno w latach sześćdziesiątych. Potwierdza to sam Kojima mówiąc, że był to czas największej aktywności szpiegów w historii. Ponadto MGS ma swoje korzenie w serii przygód o Jamesie Bondzie, który to pierwotnie szlał ze swoimi zabawkami po świecie w tamtych latach. Jeden z dialogów, prowadzony między prezydentem Johnsonem, a postacią o nazwisku Khrushchev (Chruszczow) dotyczy systemu dostarczania broni atomowej „Davy Crockett". Gdy nałoży się na siebie okres prezydentury Lyndona Johnsona, czas gdy Nikita Chruszczow rządził Związkiem Radzieckim, a także moment założenia tzw. gorącej linii między Waszyngtonem i Moskwą można dojść do wniosku, że akcja gry toczy się zimą na przełomie 1963/64 roku.
- Na pewno pojawia się Ocelot. Mówiło się o tym wcześniej, co oznacza, że, są też inne postacie, jak choćby uwielbiany przez fanów Psycho Mantis. Z dialogów wynika, że w czasie gry Revolver dumnie nosi stopień majora, co trochę dziwi, bo w tym czasie miałby koło dwudziestu lat, a to trochę za mało jak na taką rangę. Bardzo możliwe, że przyjdzie stoczyć z nim dwie lub nawet trzy walki. Przy spotkaniu Ocelot mówi, że już dwa razy został upokorzony i tym razem będzie musiał zawieść Kobry, ale zabije Snake'a. Co ciekawe ma aż dwanaście nabojów, co oznacza, że szaleje z dwoma rewolwerami.
- Kobry, o których mówi Ocelot to nic innego jak Snake Eaters. Nazwa ta pochodzi od elitarnego oddziału komandosów, którzy przechodzili chrzest pijąc jad kobry. Ci, którzy przeżyli stawali się jego członkami. Możliwe, że to określenie w grze odnosi się do zwierzchników Snake'a.
- Nie zabraknie radia, dzięki któremu skontaktujemy się z tajemniczym majorem Tomem bądź też medykiem, dostępnym na częstotliwości 145.73. Obstawiamy, że będzie to kobieta

Metal Gear Solid 3: The Snake Eater to jedna wielka niewiadoma jeśli chodzi o historię. Będziemy mieli okazję sprawdzić go w akcji na E3...

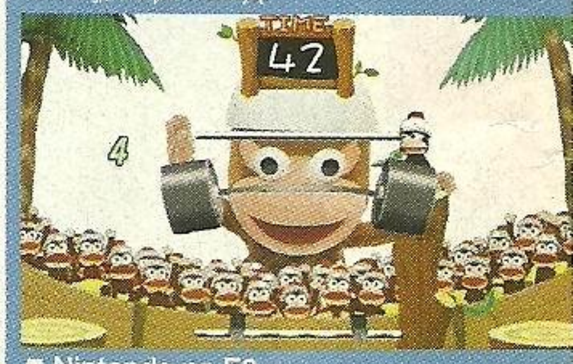
newsflash

■ Metroid Prime 2!
Przez Internet jak burza przeleciały skany z najnowszego numeru amerykańskiego magazynu Game Informer z pierwszymi screenshotami z sequela jednej z najciekawszych gier na GameCube. Wiadomo już, że w **Metroid Prime 2** pojawi się tryb multiplayer dla czterech osób, a także nowe przesłony dla hełmu Samus Aran.

■ Interplay zwiera szyki
Ciekawe informacje nadeszły z Interplay. Po pierwsze szykuje się kolejny Baldur's Gate: Dark Alliance, tylko już bez Baldur's Gate w tytule. Okazuje się, że firma zamierza zrezygnować z zapewne kosztownej licencji świata D&D i realizować swoją wizję zręcznościowego erpega we własnym, wymyślonym świecie. Potwierdzono również, że możemy spodziewać się kolejnej gry akcji w świecie Fallouta, a także kontynuacji popularnej swego czasu i bardzo krwawej strzelniny fpp Kingpin na Xboxa. Nie zabraknie także czegoś o komandosach i wojnie w postaci Airborne na PlayStation 2.

■ Rockstar szaleje
Bardzo ubolewamy nad faktem, że Rockstar najprawdopodobniej nie zaprezentuje najnowszej części GTA na tegorocznym E3. Mówi się, że firma szykuje własny show połączony z prezentacją San Andreas gdzieś tak w czerwcu. Opóźniono także premierę Red Dead Revolver na koniec maja The Warriors pojawi się przed świętami. Na osłodę Rockstar wchłonął sobie ekipę Moebius, odpowiedzialną za konwersję Maxa Payne na GBA i nazwał ją Rockstar Leeds.

■ EyeToy na fali
Szykuje się kilka nowych gier opracowanych specjalnie pod EyeToy. Pierwszą ma być specjalnie zremiksowany na Kraj Kwitnącej Wiśni EyeToy: Groove, nazwany prześlicznie EyeToy Furi Furi Dance Tengoku. Saru EyeToy to nic innego, jak zabawa z małpkami z gry znanej u nas jako Ape Escape. Produkt ma zawierać ponad 30 mini-gierek – importerzy szykujcie kasę, bo nie wiadomo czy i kiedy do nas to dotrze. Bandai i Konami także żywo interesują się malutką kamerką – Konami zapowiedziało EyeToy: Sport, a Bandai dziwnie brzmiącą pozycję pod tytułem Zorori: Mezase! Do tego dorzucamy jeszcze zapowiedziane mini-gry z nowego Harry'ego Pottera oraz EyeToy: Fitness i Play 2 o których wiemy, że powstają.



■ Nintendo na E3...
...ma pokazać swoje „rewolucyjne i nowatorskie akcesoria" do GameCube, które mają być odpowiedzią na EyeToya. A przynajmniej tak poinformował japoński dziennik z Kioto, czyli mieszczący się tuż obok siedziby wielkiego N.)

NOWY MIESIĘCZNIK O GADŻETACH

z filmem na DVD

Death By Degrees - Tekken: Nina Williams

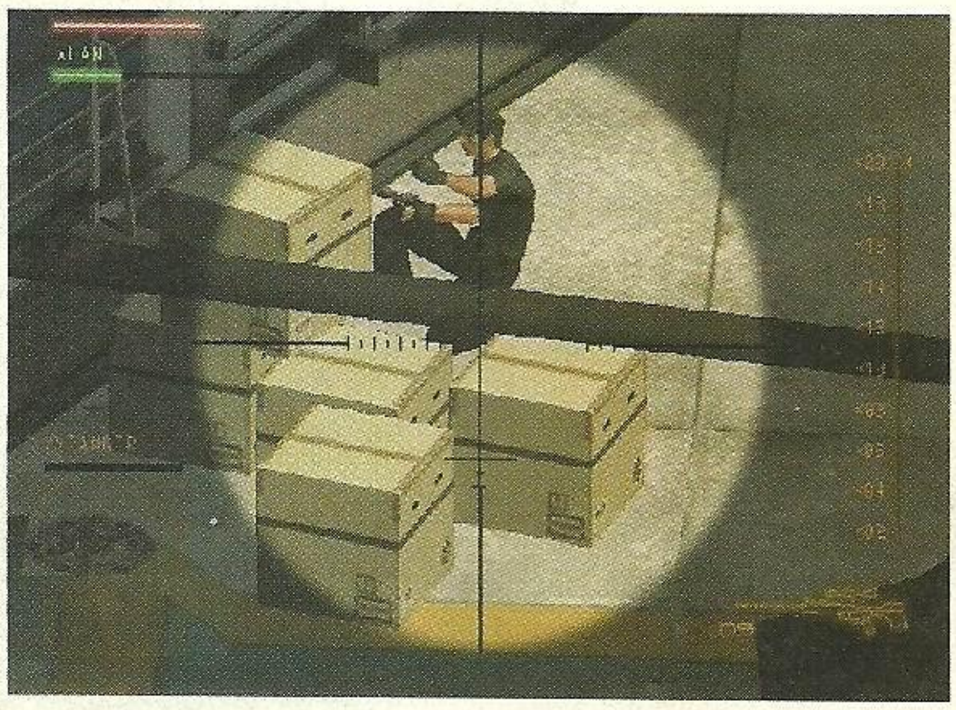
Death By Degrees, znane wcześniej jako Nina pozwoli graczom wcielić się w (a jakże!) Ninę Williams, której postać na pewno znana jest nie tylko fanom Tekkena. Piękna blondaska uwięziona zostanie na statku należącym do militarnej organizacji Kometa związanej z Heichachim Mishimą i jego turniejem o tytuł Króla Żelaznej Pięści. Żeby się uwolnić, Nina będzie zmuszona przebić się przez niezliczone zastępy wrogo nastawionych pachołków Komety, wykraść plany tajemniczej broni zwanej Salacia i zupełnie przy okazji uratować pojmanego kompana.

Gra będzie należeć do gatunku action-adventure z widokiem z perspektywy trzeciej osoby. Sterowanie przypominać będzie to znane z Rise To Honour. Lewa gałka analogowa ma odpowiadać za ruchy postaci, prawa służyć będzie do uderzania i blokowania. W trakcie rozgrywki Nina nauczy się wielu nowych, znanych z Tekkena ciosów. Ponadto będzie mogła użyć broni - zarówno palnej jak i białej. System walki ma być intuicyjny i pozwoli bez problemu zaopiekować się kilkoma przeciwnikami jednocześnie. W pewnych momentach kamera pokaże słabe punkty oponenta, podobnie jak to było w filmie *Romeo Must Die*, prześwietlając go promieniami rentgenowskimi.

Czasami zamiast walki bardziej opłaci się pozostać niezauważonym. Nina będzie mogła chować się za przeróżnymi filarami czy pudłami, do tego zajdzie strażników z tyłu i ogłuszy ich niczym Snake. Nie raz przyjdzie jej zbierać odciski palców w celu otwarcia zablokowanych elektronicznie drzwi. Uzbrojeni przeciwnicy to nie jedyne przeszkody na drodze do wypełnienia misji. Blondzia będzie musiała zwrócić uwagę na czyhające na każdym kroku wymyślne pułapki. Przydadzą się cyrkowe sztuczki, których nie powstydziłaby się panna Croft. Wiszenie na poręczach to na pewno jedna z wielu umiejętności.

Prócz Niny na pewno ujrzymy w grze Heichachiego oraz drugą z pań Williams – Annę, która prawdopodobnie będzie przez pewien czas postacią grywalną w tzw. Anna Mode. **Death By Degrees** ma zaoferować prócz walk, chowania się w cieniu i omijania pułapek również misje, w których trzeba będzie użyć karabinu snajperskiego, rozwiązać kilka niebanalnych zagadek oraz tryb zwany „hover-camera", o którym na razie nic nie wiadomo. Przerywnikami filmowymi zajmie się firma Shirogumi Inc, specjalnie zaangażowana w tym celu przez Namco. Są to twórcy między innymi intra do Onimusha 2 czy Resident Evil Zero co pozwala wierzyć, że ujrzymy wiele wysokiej radości renderów.

Wydaje się pewne, że jeśli **Death By Degrees** osiągnie większy sukces niż Mortal Kombat Mythologies: Sub Zero, możemy się spodziewać większej ilości tego typu gier z fighterami znanymi z Tekkena, a może... Soul Calibura! Grywalną wersję sprawdzimy zapewne na E3.



newsflash

■ **Nowy zestaw Nintendo**
Nintendo zapowiedziało, że od 14 maja do sprzedaży trafi nowy zestaw GameCube obejmujący konsolę, kartę pamięci o pojemności 251 bloków, kabelek łączący Toster z GameBoyem Advance oraz dwie gry: Pokemon Colloseum i Pokemon Box. Zestaw ma kosztować 150 Euro i powinien być w Polsce dostępny w tej samej cenie.

■ **Outbreak Drugi i złe wieści**
Capcom poinformował, że Resident Evil Outbreak ukaże się w Europie dopiero we wrześniu i bez możliwości gry w internecie. To zła wiadomość – wprawdzie scenariusze są ciekawe, ale kierowani przez konsolę panopkowie nie sprawowali się idealnie w japońskiej wersji. Cóż, może do tego czasu nieco poprawią ich inteligencję, choć naturalnie wątpimy. A z dobrych wieści Capcom zapowiedział już kontynuację w postaci **Biohazard Outbreak: File 2**, które w założeniach zapowiada się bardziej na mission pack niż na osobną grę. Powróci osiem postaci z pierwszej części, a i scenariusz pozostanie ten sam, z tym, że pojawią się nowe sytuacje, w których uczestniczyć będą bohaterowie (na przykład opuszczone zoo ze zmutowanymi słoniami). **File 2** ma również umożliwiać zabawę przez internet, a tym razem Capcom zapowiada, że również europejscy gracze zasmakują tego zjawiska.

Harry Potter and the Prisoner of Azkaban

Film na podstawie trzeciej książki o przygodach Harry'ego tuż za progiem, więc gra również nie może być daleko. I tak jest w rzeczywistości – EA i Warner Bros. planują równoczesną premierę filmu i gry. Przynajmniej tak się to odbędzie za Wielką Wodą.

Jeżeli czytaliście, to wiecie dokładnie jak wygląda fabuła trzeciego tomu, więc za dużo wyjaśniać nie trzeba. A jeżeli nie czytaliście *Harrry Potter i Więzień Azkabanu* to zupełnie nie wiemy, czemu interesujecie się grą. No dobra, zarys wygląda tak: z Azkabanu, czyli więzienia Alcatraz czarodziejów uciekł Syriusz Black, domniemany poplecznik Sami Wiecie Kogo, więc wszyscy uważają, że poluje właśnie na Harry'ego. Aby go ochronić wokół Hogwartu rozstawieni zostali Dementorzy, przerażający strażnicy z Azkabanu, którzy potrafią wyssać z człowieka duszę... Pierwsze spotkanie z Dementorami następuje już w pociągu do Hogwartu i tam też zacznie się gra, gdy jako Ron uratujemy Harry'ego ze szponiastych łap potworów. Zauważyliście jakąś nowość? A tak, w trzeciej części gry pokierujemy nie tylko krokami Pottera, ale także rudowłosego Weasleya i mądralińskiej Hermiony.

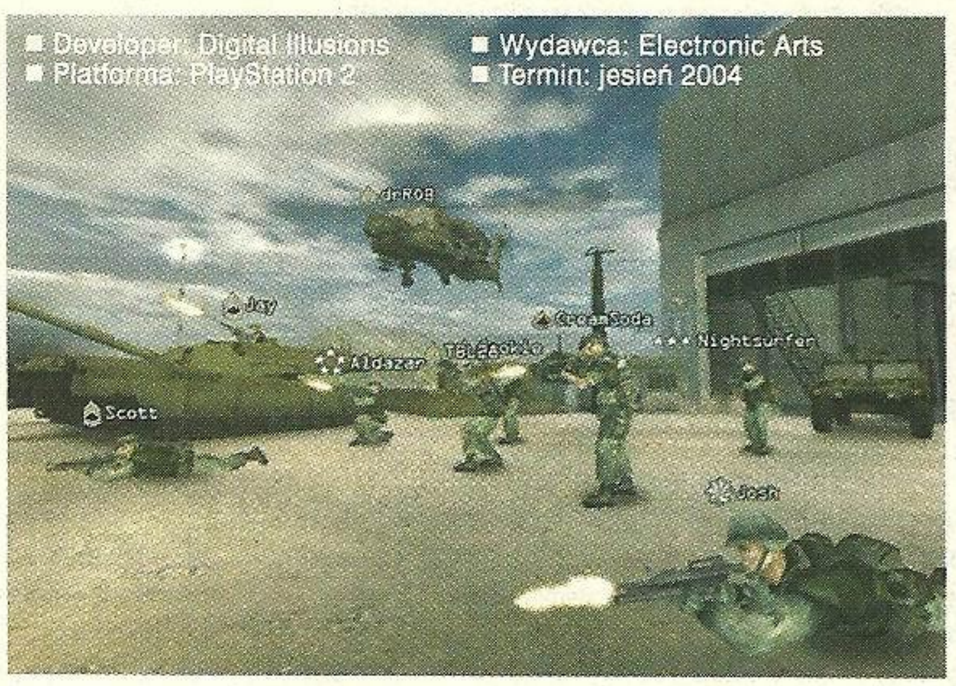
Przełączanie pomiędzy postaciami będzie łatwe – jednym przyciskiem wybierzemy, którą z nich będziemy kierować. To rozwiązanie ma swoje powody. Niektóre zagadki rozwiążemy tylko z pomocą przyjaciół, na przykład tylko we trójkę podniosą najcięższe przedmioty, a także ustawią magiczne lustra tak, żeby odbiły snop światła w odpowiednie miejsce. Cześć zadań będzie wymagała pokierowania krokami jednej tylko postaci, a każda z nich potrafi coś innego. Harry to typowy łobuziak – umie najdalej skakać i latać na miotle jak nikt, a na dokładkę jako jedyny potrafi użyć czaru Patronusa, który chroni przed Dementorami. Idealnie sprawdzi się podczas fragmentów bardziej zręcznościowych. Natomiast Ron potrafi wykrywać ukryte magiczne miejsca (takie miejsca błyszczą się, gdy do nich podejdzie) i używać czaru Lumos rozświetlającego przestrzeń wokół. Hermiona jest za to najmniejsza, więc wciśnie się tam, gdzie chłopaki nie potrafią oraz jest najlepsza w zaawansowanej magii – np. potrafi unieruchamiać nieprzyjaciół, a także zamieniać różne przedmioty w magiczne i niemagiczne zwierzęta. Na przykład książki w myszy. Widać lekcje transmutacji u profesor McGonagall nie poszły na marne.

Prawdziwa akcja gry zacznie się wraz ze zdobyciem Mapy Huncwotów, na której widać wszystkich nauczycieli kręcących się po korytarzach Hogwartu. Dzięki temu przydatnemu magicznemu przedmiotowi Harry wraz z przyjaciółmi uniknie podczas nocnych eskapad spotkania ze Severusem Snape'em oraz woźnym Filtchem i jego wredną kotką, panią Norris. Za to podczas dnia będzie chodził na zajęcia z różnych dziedzin magii, gdzie nauczy się nowych czarów, a także trenował Quiditcha oraz oczywiście rozgrywał mecze. W nowym Harrym będą różne pory dnia, a także roku, a zwiedzimy nie tylko korytarze i komnaty Hogwartu, ale także jego okolice. Wpadniemy też do Hogsmeade.

Developerzy zapowiadają, że gra spoważnieje i wydoroślej razem z Harrym. Będzie mroczniej, trudniej i poważniej. No i ładniej oczywiście. Cieszy nas to, podobnie jak mini-gry na EyeToya oraz fakt, że betatesterem polskiej wersji jest między innymi Oskar...

Battlefield: Modern Combat

■ Developer: Digital Illusions
■ Platforma: PlayStation 2
■ Wydawca: Electronic Arts
■ Termin: jesień 2004



Battlefield to seria doskonale znana posiadaczom Pecetów – gra cieszy się olbrzymim uznaniem, a niedawno ukazała się jej kolejna część z podtytułem Vietnam. To strzelanina, w której bierze udział kilkanaście, a nawet kilkadziesiąt osób jednocześnie, łącząc się przez internet. W oddziale każdy ma swoje zadania, a walka toczy się na śmierć i życie. Przez długi czas krążyły plotki, że Battlefield zawita na Xboxa – nic z tych rzeczy, przynajmniej na razie. Electronic Arts zapowiedziało, że w studiach szwedzkiej ekipy Digital Illusions trwają zaawansowane prace nad **Battlefield: Modern Combat**. Pisana od podstaw na PlayStation 2 pozycja pozwoli na jednoczesną zabawę zawrotnej liczbie 24 graczy na specjalnych serwerach. Dla osób, które nie mają Network Adaptorów i nie są podłączone do sieci zostanie przygotowany specjalny tryb, w którym żołnierzami z jednostki gracza pokieruje konsola.

W przeciwieństwie do rozgrywających się podczas Drugiej Wojny Światowej i konfliktu w Wietnamie gier z PC, **Modern Combat**, jak sam tytuł wskazuje, rzuci nas na współczesne pole walki. A na nim to, co tygrysy lubią najbardziej, czyli siedemdziesiąt rodzajów broni, ponad trzydzieści machin bojowych (czołgi, śmigłowce, samoloty, wozy pancerne) i masa innych atrakcji. Walczyć ze sobą będą trzy mocarstwa: Stany Zjednoczone, Chiny i Koalicja Wschodu. Komunikację między żołnierzami na polu bitwy zapewnią headsety. Grafika prezentuje się nieźle i nowocześnie. Widać, że Szwedzi znają się na rzeczy, choć nie spodziewamy się fajerwerków i wodotrysków - gry sieciowe nigdy nie wyglądają na tak dopracowane, jak pozycje przeznaczone stricte dla jednego gracza. Aha - walczący w kolejnych bitwach będą zdobywać kolejne stopnie wojskowe, powstanie też ranking najlepszych wymiataczy. Spodziewamy się również sponsorowanych przez wydawcę turniejów.

Wygląda na to, że Peesdwójkowi fani sieciowej rozwałki pod koniec roku dostaną masę atrakcji – nowy Syphon Filter, Star Wars: Battlefronts, pewnie SOCOM III no i omawiany Battlefield, a to na pewno nie wszystkie pozycje w tym stale powiększającym się gatunku. A w **Battlefield: Modern Combat** nie omieszkamy pograć sobie na E3 z innymi miłośnikami sieciowej rozwałki.

Mashed

Empire Interactive wraz z ekipą odpowiedzialną za kultowe, ale stareńkie Micro Machines 2 przygotowują nowy zręcznościowy wyścig dla czterech graczy jednocześnie. Wbrew temu, co widzicie na screenach kamera prezentować będzie widok z góry, czyli tak, jak w mikromaszynkach. Oczywiście silnik graficzny przeniesie zabawę w pełny trójwymiar. Fajnie zapowiada się akcja, w której wyrzuceni z trasy gracze będą mogli walić rakietami w pozostałych uczestników zawodów. **Mashed** zapowiedziano na PlayStation 2.

■ Developer: EA Sports
■ Platforma: PS2 i Xbox
■ Wydawca: EA
■ Termin: maj 2004

UEFA Euro 2004

Jak powszechnie wiadomo w tym roku odbędą się w Portugalii Mistrzostwa Europy, więc bez odpowiednio licencjonowanej produkcji od „elektronicznych sportowców" po prostu obejść się nie mogło. Choć obawiam się, że będzie to zeszłoroczna FIFA 2004, tylko w nieco innym opakowaniu i z symbolicznymi zmianami w miejscach, które interesują nas nieco mniej niż miodność tytułu. Choć przynajmniej jedna z nowości wygląda całkiem nieźle. Jest nią tryb EURO 2004, w którym wybraną spośród 51 dostępnych w grze reprezentacji drużynę poprowadzimy przez eliminacje i postaramy się wywalczyć awans na europejski szczyt futbolu. Oczywiście Polaków również będzie można na salony wprowadzić. Ciekawe w tym trybie jest to, że reprezentantów można powoływać spośród wszystkich dostępnych w grze piłkarzy danej nacji, a jest ich całkiem sporo, bo naszych „Orłów" naliczyłem przynajmniej kilkudziesięciu. Nasza zabawa w selekcjonera polegać zaś będzie na powoływaniu na mecze piłkarzy błyszczących najwyższą formą. Tyle, że na formę wpływ mieć będą głównie powołania i granie w meczach reprezentacji, więc z pozostałych zawodników skorzystamy sporadycznie, np. w wyniku kontuzji lub gwałtownej utraty formy z rozmaitych przyczyn losowych... takich, jak choćby konflikt z trenerem klubowym. Oprócz trybu EURO 2004 znajdzie się w grze także kilka innych wariantów zabawy, jak choćby Fantasy, w którym gracze dobiorą sobie do ekipy piłkarzy spośród wszystkich drużyn w grze oraz Situation, gdzie z kolei ustawimy sobie jakąś specyficzną sytuację na boisku – np. połowa drugiej części meczu, dwie bramki w plecy i dwóch naszych wyrzuconych z boiska. To akurat w miarę ciekawe dodatki – zobaczymy jak z resztą gry. Mamy nadzieję, że wady poprzedniej części zostaną usunięte, a przynajmniej poprawione. Oczywiście grafika nie uległa zmianie, więc nie mamy co spodziewać się w tym miejscu skoku jakościowego. Zobaczymy co z tego wyjdzie - werdykt już za miesiąc.

newsflash

■ **Z gier do filmów**
Trudno w to uwierzyć, ale to fakt: reżyser John Woo stara się kupić prawa do sfilmowania przygód Samus Aran. Film pod roboczym tytułem Metroid miałby wejść na ekrany kin pod koniec 2005 roku, a Woo ma być jego producentem i ewentualnie reżyserem. No to powodzenia.

■ **Kolejna generacja wgniecie?**
Digital Extremes – ekipa doskonale znana wszystkim fanom shooterów fpp za sprawą serii Unreal szykuje grę na konsole nowej generacji, czyli na PS3 i Xboxa 2. A pewnie szybciej na tę drugą. W każdym razie firma zechciała podzielić się pierwszym trailerem z fenomenalnie wyglądającej pozycji zatytułowanej **Dark Sector**.
Jak twierdzą autorzy, film pochodzi całkowicie z silnika gry. Będzie to shooter fpp w klimatach przyszłości i tyle na razie wiadomo. Sprawdźcie to koniecznie: **www.darksector.com**.
Ekipa pracuje także nad grą na Xboxa zatytułowaną **Pariah** i z niej z ochotą zamieszczamy screen, również wyglądający smakowicie. No ale nie tak jak Dark Sector...

■ **Microsoft nie wydaje... Psychonauts**
Ambitna platformówka Tima Shaffera nie zostanie wydana przez Microsoft – autorzy muszą znaleźć nowego wydawcę.

■ **Microsoft odpuszcza... XSN Sports**
Gigant z Redmond zdecydował się połowicznie zawiesić w tym roku wydawanie sportowych serii na Xboxa. Nie ukażą się kontynuacje NFL Fever, NBA Inside Drive i NHL Rivals, pojawią się za to Links, Amped oraz Top Spin. Podobno nie sprzedawały się najlepiej i mają być zbudowane od nowa, ale z drugiej strony oferowały możliwość gry przez Live... Czujemy, że Microsoft dogaduje się powoli z EA i sportowe serie EA już w tym roku będą grywalne przez internet, ale coś za coś.

■ **Microsoft nie wydaje... Oddworld Inhabitants**
Autorzy przygód Abe'a i Muncha zrezygnowali z usług Microsoftu jako wydawcy (choć mogło być zupełnie odwrotnie) i najnowszą część cyklu Oddworld wyda już ktoś inny. Jednak ten roboczo zatytułowany Stranger produkt ukaże się tylko na Xboxa.

■ **Garść zapowiedzianych tytułów**
Sony zapowiedziało **Formula 1 2004** na PS2. Electronic Arts zapowiedziało grę z Simami pod roboczym tytułem **Urbz** na wszystkie konsole. Atari smaży już **Test Drive: Eve of Destruction** na PS2. Ubi Soft dał czadu z **Prince of Persia 2** i **Ghost Recon 2**, a LucasArts potwierdziło, że prace nad grą na podstawie Epizodu III trwają.

Jak III
Ratchet & Clank: Up Your Arsenal
Sly2: Band of Thieves

PlayStation 2 ma w swoim dorobku kilka gier platformowych, które nie schodzą z ust graczy na całym świecie. Najbardziej rozpoznawalne serie to Jak & Daxter oraz Ratchet & Clank - dorobiły się rzesz wyznawców i pokazały, jak należy programować czarną maszynę Sony. Do grona wielkiej dwójki sprawnie dołącza Sly Cooper, szpiegowska platformówka z elementami skradania. Jak 3 i Ratchet 3 uderzą tej jesieni. Wczesną betę Sly 2 sprawdzamy już teraz. Zapraszamy do lektury wywiadu zarówno z chłopakami z Naughty Dog jak i ekipą Insomniac, a na koniec przeczytajcie wrażenia z wczesnego testu gry Sucker Punch.

JAK III

Wraz z trzecią częścią gry Naughty Dog kończy przygodę z pociesznym duetem. Nie będzie więcej Jaka ani Daxtera. Trzecia część zapowiada się jednak na najlepszą grę w całej trylogii i wzorem poprzedniczek wniesie w gatunek olbrzymie zmiany. Jak będzie jeszcze dojrzalszy, a gra mroczniejsza niż kiedykolwiek. Oto mini-wywiad z twórcami.

Czy w Jak III możemy spodziewać się znacznej odmiany w stylu, takiej jak miała miejsce między The Precursor Legacy a Jak II?
Wszechświat Jaka przez cały czas ewoluuje. **Jak III** z pewnością zaskoczy Was nowymi rozwiązaniami i wspaniałym rozwinięciem najlepszych elementów, które znajdowały się w dwóch poprzednich grach. Postacie Jaka i Daxtera przejdą małą rewolucję zarówno jeśli chodzi o scenariusz, jak i mechanizmy zabawy. No i będzie olbrzymia nowa miejscówka poza Heaven City – Wasteland!

Czy możecie zdradzić jakieś szczegóły odnośnie scenariusza gry?
Dwie gry z serii przyniosły wiele pytań, na które nie dały odpowiedzi. Kim byli Prekursorzy (precursors)? Jaki był ich cel? Dlaczego zniknęli? Pamiętajcie też, że przeszłość Jaka to wielka zagadka. Jakie jest jego połączenie z legendą Mar i Heaven City? Dlaczego jest wyjątkowy? Poznacie odpowiedzi na wiele z tych pytań... i mamy nadzieję, że będziecie pozytywnie zaskoczeni odpowiedziami.

Kiedy toczyć się będzie akcja Jak III?
Wydarzenia w **Jak III** rozpoczynają się około roku po pokonaniu Kora i Metal Head. Niestety, chaos powraca do Heaven City.

Kierowanie Daxterem w jego mini-grze bardzo nam się podobało. No i Ottsel... Czy rozwiniecie ten temat?
Tak, Daxter będzie miał znacznie większą rolę do odegrania w **Jak III**. Gracz pokieruje jego krokami. A jeśli chodzi o Ottsela, zaskakująca końcówka **Jaka III** rzuci nieco światła na transformację Daxtera i da naszemu ślicznemu Ottselowi nieco radości.

Niektórzy gracze uważają, że z powodu olbrzymiej skali, wielkości i głębi Jaka II nie był on tak spójny jak pierwsza gra z serii. Co o tym sądzicie?
Naszym zdaniem Jak III jest najbardziej spójną z gier wyprodukowanych przez Naughty Dog. Wszystkie elementy udało nam się solidnie połączyć w jedną całość, a do tego dorzucić scenariusz, w którym każda ścieżka prowadzi gracza w świat intryg, a jego zachowanie ma wymierny efekt w żywym, oddychającym świecie gry.
Jeśli chodzi o dopracowanie i doszlifowanie elementów, cóż... W każdej naszej grze jest jakiś element, na którego dopracowanie chcielibyśmy mieć kilka godzin więcej. Poza tym świat Jak II był naprawdę olbrzymi i zrobiliśmy grę z tyloma stylami zabawy, że każdy mógł wyłonić swój ulubiony moment. Naturalnie przy tak obszernej grze istnieje ryzyko, że znajdzie się jakaś akcja, która może się komuś nie spodobać. Niektórzy lubią elementy platformowe, ale nie lubią spluw, inni z kolei kochają strzelać, ale nie przepadają za prowadzeniem pojazdów. W sumie takie zróżnicowanie było jednym z powodów, dla których graczom podobał się Jak II, ale znaleźli się też tacy, których to zwyczajnie odrzuciło.

Wróćmy jeszcze na chwilę do komentarzy graczy. Jakie lekcje wynieśliście z Jak II?
W porównaniu do Jaka II, nasza nowa gra będzie nieco prostsza i bardziej przyswajalna. Gracze mieli kłopoty z poruszaniem się po mieście. To i kilka innych spraw zostaną zmienione w **Jak III**.

No więc Keira i Jak. Czy oni, no wiecie, ten teges?
Tylko, jeśli Jak znajdzie w sobie odwagę żeby wykonać pierwszy ruch. Dalej stary, jesteś bohaterem... A ona na ciebie leci! Masz nawet mroczną stronę! Łap dziewuchę... Nie martwcie się, **Jak III** rozwiązuje wiele problemów.

Jak wygląda współpraca Naughty Dog z Insomniac Games? Czy dzielicie się tylko technologią programowania, czy także czymś więcej? A może jest między wami jakaś rywalizacja...
Zawsze współpracowaliśmy z Insomniac Games – kiedyś, gry robiliśmy gry jeszcze dla Universal mieliśmy biura obok siebie. Dzielimy się praktycznie wszystkim; od opracowywanych przez nas technologii do wykorzystania w naszych grach, aż po pożyczanie sobie drukarek. Obie firmy starają się ze wszelkich sił dostarczyć jak najlepsze gry.

Wiemy, że z Jak III przymierzacie się do zakończenia trylogii?
Tak, to trzecia część trylogii The Precursor Legacy. Ale nawet Władca Pierścieni ma swojego Hobbita... Zobaczymy.

Jakie są wasze ulubione gry ostatniego okresu?
Niegrzeczne Psy grają we wszystko, co wpadnie im w łapy. Ostatnio najbardziej podeszły nam Prince of Persia, Ratchet & Clank 2 i Metal Arms: Glitch in the System.

Ratchet & Clank: Up Your Arsenal

Jesienią rynek ugnie się pod ciosem Insomniac. **Ratchet and Clank: Up Your Arsenal** to jeszcze więcej rzeźniczej akcji, niszczycielskich broni, lepsza oprawa audio-wizualna i wreszcie - możliwość spróbowania swych sił z innymi graczami przez Network Adaptor! To wszystko jesienią tego roku. A poniżej, wywiad z twórcami.

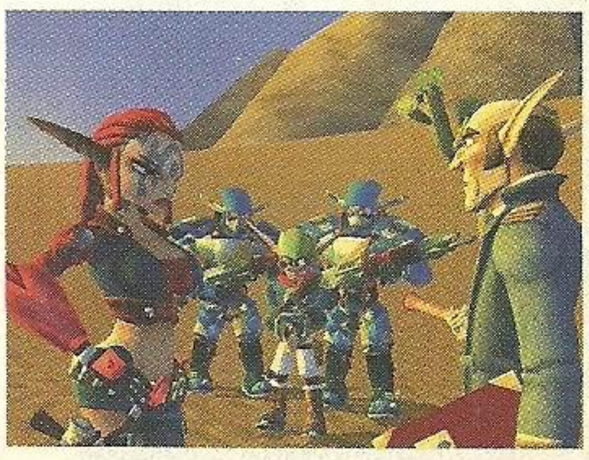
Co tym razem zdarzyło się w świecie Ratcheta i Clanka?
W poszukiwaniu spokoju bohaterowie wracają do galatyki Bogon, w której rozpoczęła się akcja serii. Panoszy się tam jednak superzły robot, pragnący zniszczyć wszelkie organiczne życie. Kapitan Qwark zostaje przywrócony z emerytury w stan czynnej służby i dowodzi ekipą Q-Force, bohaterskim zespołem składającym się w sporej części z postaci występujących już w serii. Razem z Q-Force, Ratchet i Clank stają do walki ze złem.

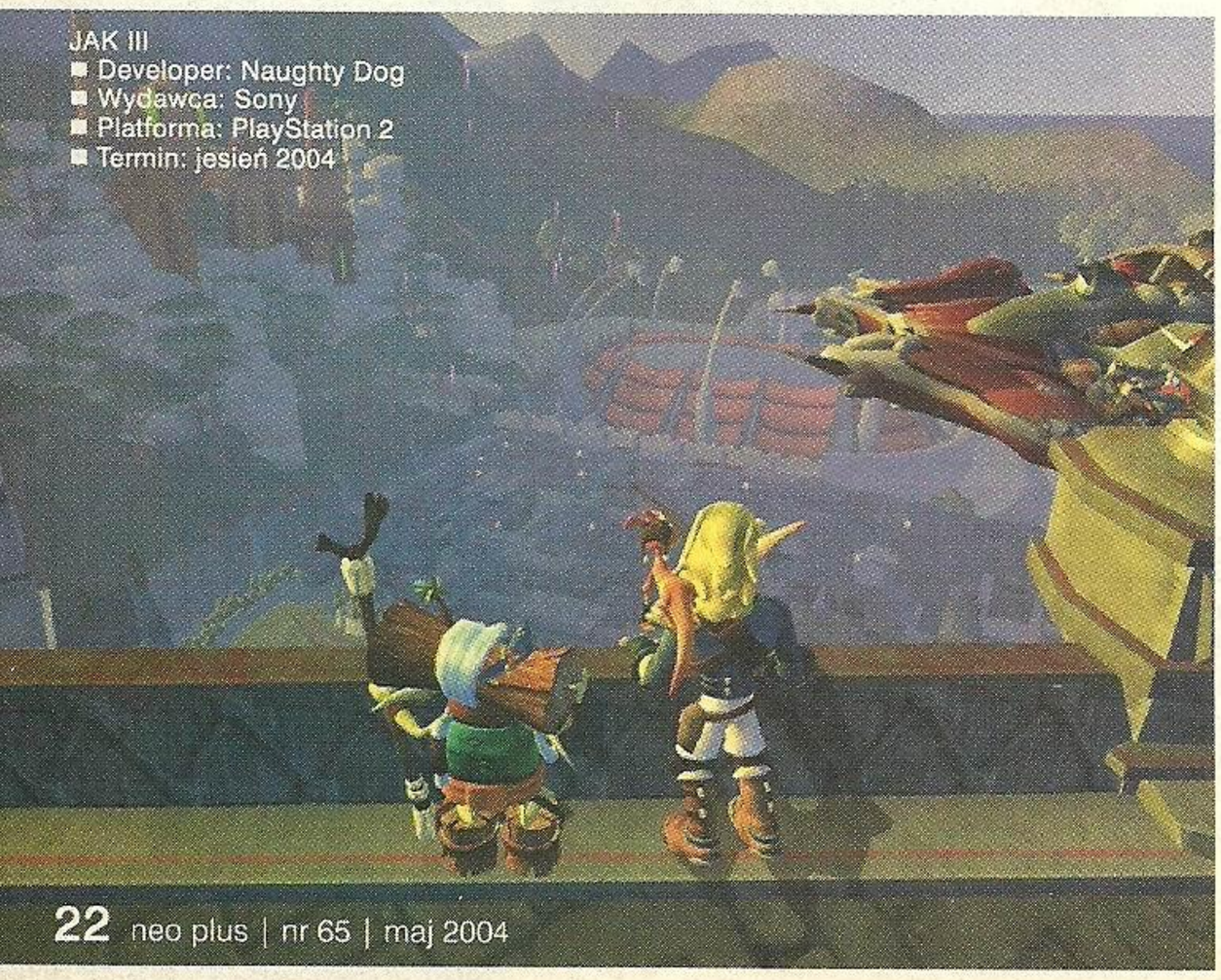
Czy mamy spodziewać się radykalnych zmian w Ratchet & Clank 3?
Nie spodziewajcie się kompletnego przebudowania systemu gry. Myślę, że **Ratchet & Clank UYA** zaoferuje graczom masę nowych doznań. Oprócz tego, czego zwykle oczekują gracze, czyli większych, lepszych broni i worka gadżetów szukujemy także kilka niespodzianek. Po pierwsze i najważniejsze, **Ratchet & Clank UYA** będzie pierwszą grą Insomniac z trybem

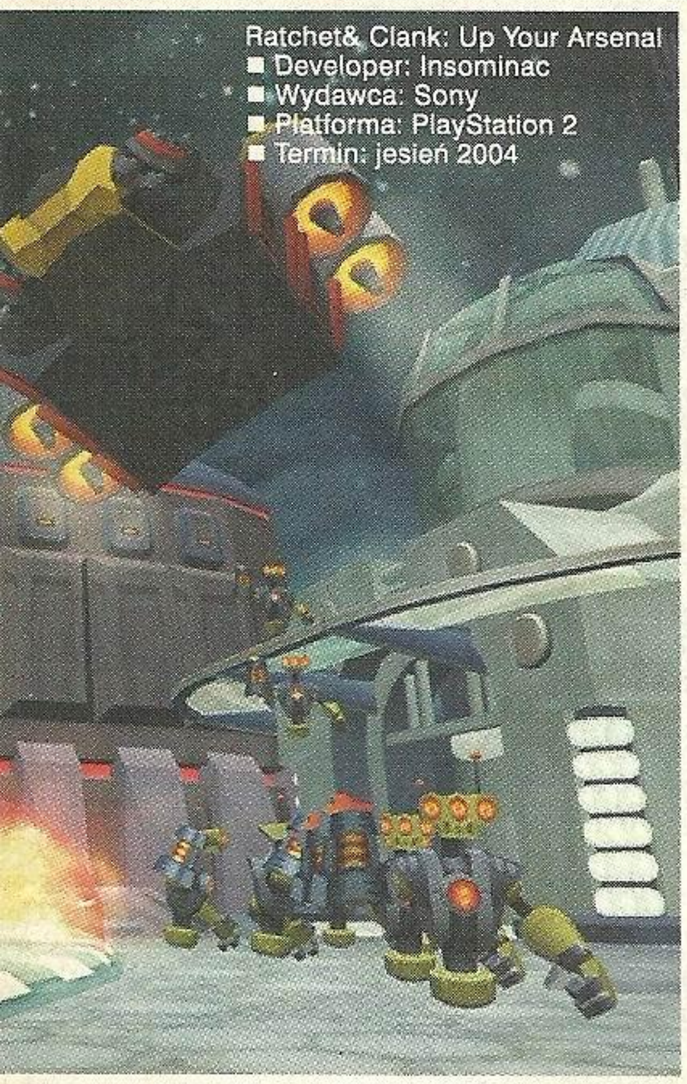
multiplayer. Możecie spodziewać się zarówno podzielonego ekranu dla czterech osób, jak i zabawy przez internet. Będą pojazdy zarówno lądowe, jak i powietrzne, możliwość używania gadżetów, specjalne bronie tylko do tego trybu i sporo innych rzeczy. Jesteśmy bardzo zadowoleni z pojazdów – by wykorzystać potencjał niektórych gracze będą musieli zebrać się w drużyny i działać w kooperacji.
W trybie dla jednego gracza znajdziecie więcej upgrade'ów broni, które będą pojawiać się szybciej i częściej. Wyścigi, misje typu Run The Gauntlet... Zagęszczenie przeciwników jest niemal dwukrotnie większe niż Ratchet & Clank: Locked & Loaded, skupiliśmy się też na lepszym połączeniu scenariusza z samą zabawą. A jeśli już jestem przy scenariuszu, będzie najlepszy w całej serii.

Coś więcej o multiplayerze? Szczególnie o powietrznych akcjach...
Proszę bardzo. Ratchet może odpalić atak z powietrza, lecąc jednym ze statków i odpalając rakiety w stronę przeciwników. Członkowie jego drużyny mogą o to poprosić i wskazać cel, a gracz sam to zrobi. Jeśli chodzi o myśliwce, tutaj też występuje kooperacja: jeden gracz może pilotować i siać rakietami, a drugi bombardować teren w dole. Aha, myśliwiec występuje też w trybie dla jednego gracza.

Czy możemy spodziewać się zmian w silniku gry?
Jeśli chodzi o silnik graficzny, dodaliśmy nieco efektów budujących atmosferę i nowe materiały do systemu renderowania otoczenia, który i tak już był potężnie wykorzystywany. Optymalizacja kodu pod względem szybkości grafiki jest zawsze dla nas niekończącą się pracą. Nasz silnik graficzny jest podzielony na kilka mniejszych, które zajmują się specyficznym zadaniami. Udało nam się je nieco poprawić, by coś tam jeszcze wcisnąć. W przypadku trybu multiplayer rozbudowaliśmy engine tak, by wspierały cztery osobne ekrany. Z wyświetlaną przez silnik liczbą obiektów było to i tak nie lada wyzwanie... Z innych rzeczy: usprawniliśmy nasz system celowania. Dzięki temu przeciwnicy mogą zachowywać się inteligentniej i stanowić większe wyzwanie dla







gracza. Tego nie mieliśmy w Locked & Loaded.

Czy czujecie się urażeni częstymi porównaniami waszej gry do serii Naughty Dog?
Trochę. Byłoby miło, gdyby ludzie trochę powiększyli repertuar i zaczęli porównywać Ratcheta do Ico czy Dance Dance Revolution. A poważnie – myślę, że takie porównania są nieuchronne. Zarówno Insomniac, jak i Naughty Dog podążają podobną ścieżką, tworzą gry w zbliżonym gatunku, a nawet korzystają z tych samych technologii. Ale mimo naszej przyjaźni, między zespołami odchodzi ostra rywalizacja. Do tej pory jej rezultaty są znakomite – wszyscy nieprawdopodobnie wręcz przykładają się do pracy. Dzięki temu udało nam się w kategorii gier przygodowo-zręcznościowych zajść tak wysoko, że niewiele firm jest w stanie z nami konkurować. Pewnie, że to brzmi jak chwalenie się, ale popatrzcie na najlepiej sprzedające się platformówki przez ostatnie kilka lat.

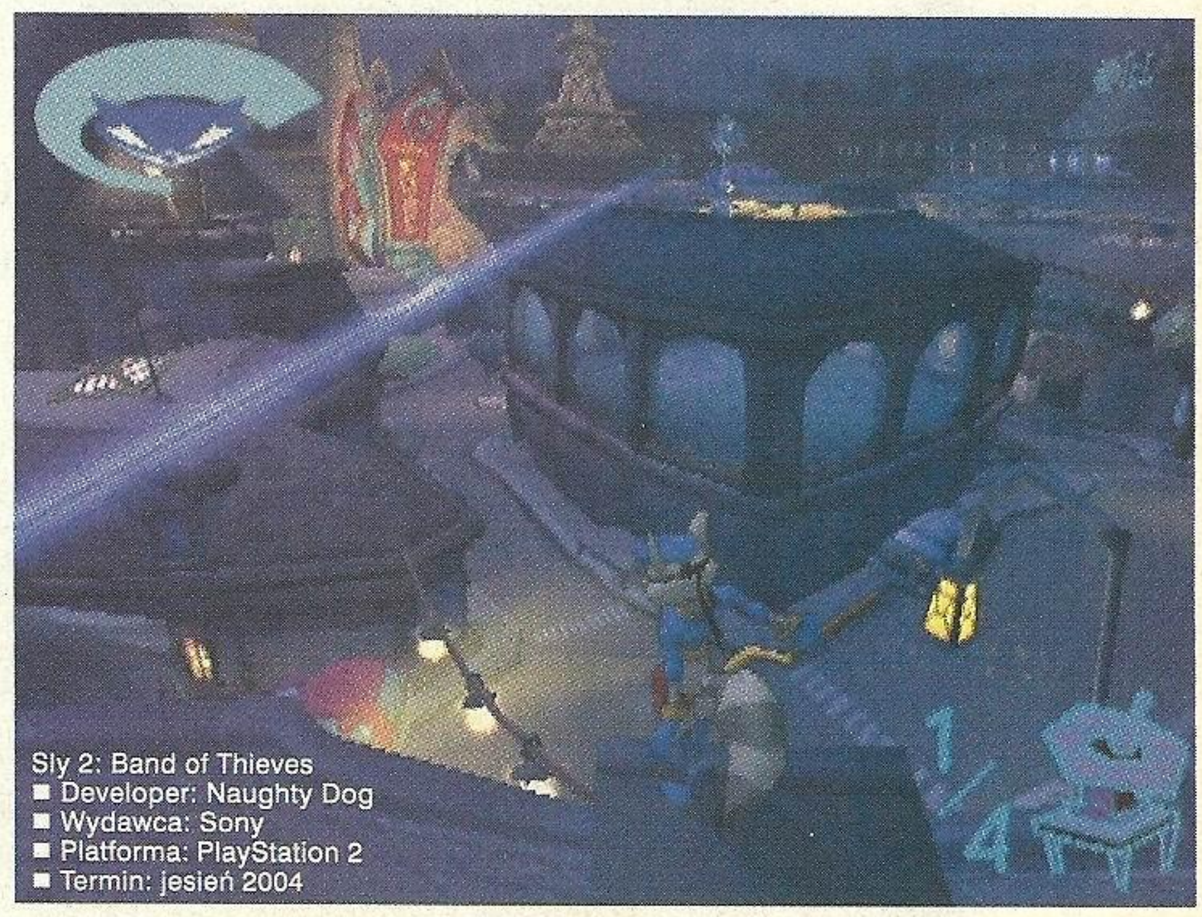
Silnik i system gry napędzające obie części Ratchet & Clank są bardzo dobre, co do tego nie ma wątpliwości. Czy nie kusi Was wydawanie kolejnych gier na zasadzie dorzucenia kilku nowych poziomów?
W pewnym miejscu zaczyna chodzić o dumę. Cały zespół pracuje tylko nad jedną grą i władamy w nią serce i duszę. Nie mamy strasznego szefa wrzeszczącego „Profity spadły o siedemnaście procent, nowy Ratchet musi być gotowy we wrześniu!". Z każdej wyprodukowanej przez nas gry jesteśmy dumni i chcemy mieć pewność, że gracze będą się przy niej dobrze bawić i że czekają na kolejną część. Chcemy także, żeby nowa gra stanowiła rozwinięcie poprzedniej. Jeśli stworzymy sequel, który choć jedna czwarta graczy oceni jako przeciętny, uznamy to za naszą porażkę.

Na koniec: jakie są ulubione gry Insomniac Games?
Ostatnio gramy głównie w Prince of Persia i Beyond Good & Evil. W Księciu strasznie podoba nam się manipulacja czasem, a nasi designerzy poziomów są zachwyceni elementami skradankowymi w Beyond Good & Evil.

Sly 2: Band of Thieves

Poprzednia część przygód szopa włamywacza, Sly Raccoon and the Thevius Raccoonus nie osiągnęła jakiś zachwycających wyników sprzedaży. Mimo to producent gry, firma Sucker Punch przez ostatnie 18 miesięcy ostro dłubał przy sequelu. Efektem tej pracy jest bardzo wczesna, dosłownie kilkupoziomowa wersja gry, którą z otwartymi ramionami przywitaliśmy w redakcyjnych progach. Pierwsze wrażenia z zabawy są bardzo pozytywne. Wszystko wskazuje na to, że poczciwy Sly doczeka się solidnego sequela. Sly Raccoon był bajecznie wykonaną platformówką z elementami skradania się w cieniu. Zabawa premiowała unikanie bezpośredniego starcia z silniejszymi przeciwnikami, zbieranie porozrzucanych po etapach monet, butelek i kluczy oraz wypełnianie prostych misji (przełączanie mechanizmów, wykradanie kawałków księgi). Podczas zabawy szop mógł liczyć na radiowe wsparcie ze strony dwójki przyjaciół, flegmowatego żółwia Bentley'a i różowego hipopotama Murray'a, którzy zawsze służyli jakąś cenną poradą. Sly nie miał żadnego paska energii i ginął z reguły przy pierwszym, celnym ataku oponenta. To wszystko nieco wyróżniało Cooper'a na polu gier przygodowych. Nadszedł czas na część drugą.

Tym razem Sly i jego drużyna zrzuceni zostają do sporego miasta, gdzie od początku do końca toczyć się będzie akcja gry. Misje, których podejmie się zabawne trio rozegrają się zarówno w poszczególnych budynkach, jak i na dachach, czy w kanałach tej miejscowości. Zapachniało trochę GTA3, ale to nadal wesoła, kreskówkowa przygoda wykonana w cudownym cel-shadingu. W **Sly 2** ponownie zagramy jako dzielny szop, jednak teraz do naszej dyspozycji oddane zostaną również grywalne sylwetki przyjaciół, a więc ciężkiego Murray'a i nikczemnego wzrostem Bentley'a. Zadania jakie przed nimi staną to rozbudowane wariacje na temat tego, z czym spotkaliśmy się w poprzedniej części gry. Tu coś przełączyć, tam rozwalić, stamtąd coś wykraść. A najczęściej wszystko naraz. Sly szaleje po dachach budynków, unika strażników z latarkami, przestawia położenia anten satelitarnych, rzuca się w pogoń za olbrzymim słoniem próbując wytrącić mu skradzione kryształy, chwyta się helikoptera i walczy z rozkrzyczanymi małpami w turbanach. Szop potrafi teraz złapać przeciwnika i tłuc nim o ziemię jak szmacianą lalką. Pojawił się pasek energii, dzięki któremu może dumnie przyjąć kilka ciosów na twarz. Nadal wspina się po lampach, drabinach i kablach, ale od teraz z cyrkową gracją przechodzi także po linie. W tym czasie silny i powolny Murray przetrąca kości podrzędnym leszczykom w jednej z podziemnych fabryczek, a ogłuszonymi napastnikami stara się popsuć maszynę pompującą wodę (wrzuca biedaków do środka). Po drodze gasi ognisko wielkimi kostkami lodu i omija śmiertelne promienie lasera. Malutki Bentley też ma swój pakiet misji, a podoła im dzięki kuszy siejącej pociskami usypiającymi i granatom likwidującym bariery (i wrogości).
Gra się sympatycznej i lekko, a rozwiązanie do logicznych sekcji samo wpada do głowy.
Sly 2 utrzymany jest w przyjemnej, deczko gangsterskiej atmosferze (coś na kształt *Gangu Olsena*). Duża w tym zasługa podstarzałej, kryminalnej architektury miasta, jazzowej muzyczki i świetnej, komiksowej i usprawnionej w stosunku do poprzedniej części grafiki. Obszar do zwiedzenia jest ogromny, mimo to nic nie zwalnia, ani nie dorysowuje się znienacka. Bohaterowie opisani są dużą ilością ruchów, reakcji oraz śmiesznych, kreskówkowych zachowań i grymasów. Fajnie się na to patrzy. A jeszcze przyjemniej gra. Czekamy na bardziej obszerną wersję tego wymiatacza i chcemy ją dostać razem z Jakiem i Ratchetem! No. A dla Was kilka shotów.



LUCASARTS
STRIKES BACK

Na specjalnym pokazie zorganizowanym w Londynie przez LucasArts zaprezentowano trzy nowe gry. LucasArts wyraźnie podciągnęło się po licznych porażkach na 32-bitowych konsolach i wszystko wskazuje na to, że druga połowa roku przyniesie im przynajmniej trzy hity.

txt: cubituss

STAR WARS: BATTLEFRONT

Battlefront już we wczesnych zapowiedziach wyglądał dziwnie - gra sieciowa na plejaka to wciąż rzadko spotykany gatunek. Tym bardziej zdziwiłem się, że na spiętych razem dziesięciu peesdwójkach pokazywano grywalną wersję Battlefronta właśnie. Koszmarnie się wieszała, animacja potwornie chrupała, ale i tak dało się poczuć nieprawdopodobną moc tego tytułu.

Nie jesteś trochę za niski jak na szturmowca?

Battlefront stara się odwzorowywać największe bitwy z obu serii Gwiezdnych Wojen. Część walk toczy się w czasach znanych z Epizodów IV - VI, reszta to znacznie bardziej plastikowe i kolorowe walki z Epizodów pierwszego i drugiego. Z tego historycznego podziału wynikają też strony biorące udział w konflikcie: dla pierwszej trylogii mamy standardową Rebelię w hitlerowskich mundurkach kontra zakute w biały plastik oddziały szturmowców. W epizodach I i II poprowadzimy do boju oddziały Separatystów albo armię klonów Jango Fetta.

Wszystkie armie mają odpowiadające sobie oddziały, ze schematu wyłamują się jedynie Separatyści, którzy stawiają nie tylko na roboty typu roger-roger, ale też na bardziej poważne konstrukcje. Jednym z ich wojaków jest na przykład robot droideka, de facto przenośna ciężka wieżyczka laserowa. Czy raczej przekulna, bo droideka po złożeniu w kulkę toczy się na miejsce, gdzie się efektownie rozstawia, wypuszcza tarczę i już siły Republiki mogą przyglądać się dziurom wypalonym w swoich zbrojach.

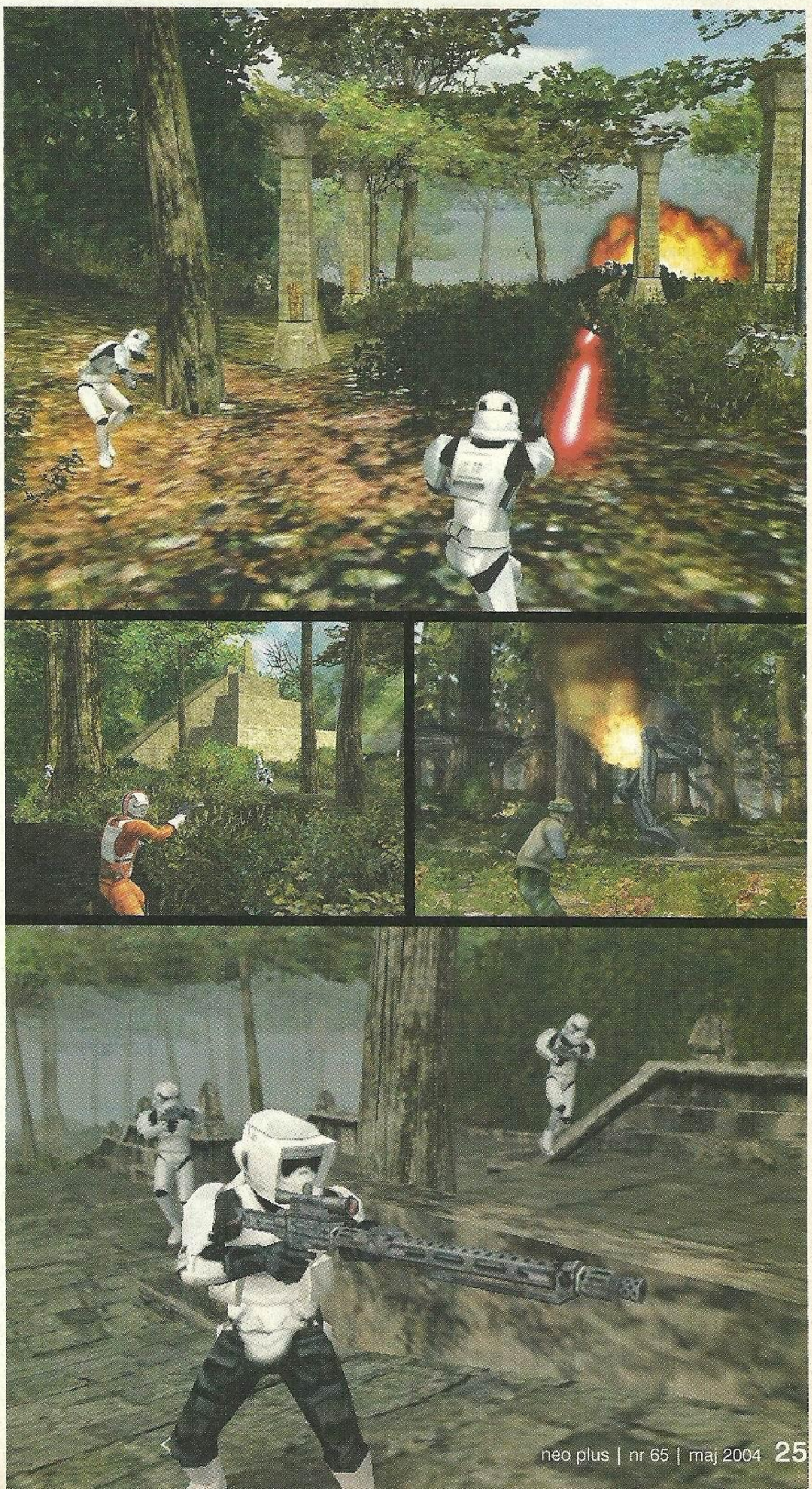
Oddziały ze "starych" Gwiezdnych Wojen to już bliższe klimaty dla każdego, kto choć raz spróbował zabawy na pececie na przykład w Battlefielda. Jest tu zwykły piechociarz, ani słaby, ani silny, jest ciężkozbrojny koleś z potężną rusznicą, który jednak porusza się wolniej od reszty, są oficerowie (po stronie Imperium) oraz szpiedzy po stronie Republiki. Oficer to zmyślna bestia. Wprawdzie ma przy sobie jedynie cienko pierdzący blasterek, ale jego rola to przede wszystkim wspomaganie innych żołnierzy. Lejtnant Imperium rozrzuca wokół siebie apteczki i paczki z amunicją, za co oczywiście nie dostaje żadnych punktów i zapewne tylko siostry miłosierdzia zdecydują się na granie oficerem. Ale i takich ludzi jest sporo.

Szpieg Republiki to prawdziwy wredzioch. Jednym krótkim przyciśnięciem przycisku na padzie przebiera się w strój imperialnego szturmowca i przenika na tyły wroga, gdzie znienacka przejmuje bazę i niweczy całą misternie zaplanowaną strategię. Nosi przy sobie blastera, ale to tylko atrapa - szpieg nie może strzelać, po czym łatwo go odkryć. Równie łatwo odkryć go po tym, że biegnie w innym kierunku niż wszyscy... choć ta metoda wywiadowcza okazuje się zawodna, co zrozumiałem po popełnieniu jakichś trzech teamkilli.

Ludzie przy konsolach jednak już po chwili poznali układ map i zaczęli grać mądrzej. Widziałem, jak przynajmniej kilka osób wcieliło się w pilotów - a ci mają olbrzymie znaczenie na polu bitwy. Wprawdzie każdy pojazd może być pilotowany przez dowolną postać, ale tylko pilot jest w stanie wyskoczyć z rozwalanego właśnie Tie Fightera. Tylko on również potrafi naprawić uszkodzony pojazd, którym uprzednio wylądował gdzieś na środku pustyni. Piloci dobrze sprawdzają się w obronie, bo potrafią stawiać droidy-wieżyczki strzelnicze oraz roboty przywracające zdrowie. Oczywiście coś za coś - dobry pilot to słaby strzelec, co podkreśla żałosny i maleńki pistolecik, jedyna broń przyznawana tej postaci.

To nie są roboty, których szukacie

O co w tym wszystkim chodzi? O to, żeby dowalić przeciwnikowi, oczywiście. Każda ze stron ma na każdej mapie kilka baz, które służą jako spawny po śmierci. Każdą bazę na mapie da się przejąć, przebywając odpowiednio długo w jej zasięgu. Jednocześnie obie strony mają pulę punktów (ticketów), która zmniejsza się, gdy któryś z zawodników ginie, bądź dana armia straci z góry określoną liczbę baz. I tyle. Proste? Nie do końca. Baz na każdej mapie jest mnóstwo, taktyk ich



zajmowania jeszcze więcej, a powietrze bez przerwy przecinają strzały z blasterów. Swobodna zabawa w takiej grze to czysta rosyjska ruletka - nawet mistrz prędzej czy później dostanie strzał znikąd i położy się na trawce. Podstawą zabawy są jednak pojazdy. Bardzo. Dużo. Pojazdów. W zasadzie w **Battlefroncie** będą wszystkie mniejsze i średnie pojazdy, jakie widzieliście w Gwiezdnych Wojnach (może poza Niszczycielami, ale już na przykład laserowy atak orbitalny można sobie zamówić). Są ścigacze, są swoopy, są walkery, są Tie Fightery, są X-Wingi... to znaczy mają być, bo w wersji pre-pre-prealpha, którą mi udostępniono, pozwolono na rozgrywkę tylko na dwóch mapach. I to na takich, na których najcięższym pojazdem był poduszkowiec z dwoma działkami laserowymi.

Na szczęście poza mapami czysto piechociarsko-kamperskimi pojawią się też zabawniejsze pomysły, jak na przykład wielka bitwa na Geonosis (finał Epizodu II, jeśli ktoś nie pamięta), w której średni czas życia piechoty będzie wahał się od jednej do trzech sekund. Wielkie czołgi, potężne konstrukcje człapiące na sześciu łapach plus strzały z lasera o soczewce średnicy tak na oko kilku metrów - oj, będzie się działo. Na dodatek niektóre z baz wroga będzie można zniszczyć uporczywym ogniem, pozbawiając go w ten sposób spawna albo przyspieszając spadek liczby ticketów. Niestety żadnej bazy nie będzie się dało przejąć z wnętrza pojazdu, co jest maksymalną bzdurą i może zniechęcić do zabawy. Wyobraźcie sobie taką sytuację: czekacie już dobre półtorej minuty na czołg. Czołg pojawia się, wsiadacie do środka, przebijacie się przez linię frontu, podjeżdżacie do wrogiej bazy i wysiadacie z pojazdu, chcąc przejąć bazę. Mogę się założyć, że w 9 na 10 przypadków już do tego czołgu nie wsiądziecie. I będziecie mogli mówić o wielkim szczęściu, jeśli ukradnie go Wam kolega z drużyny, a nie przeciwnik.

Czuję zakłócenia w Mocy

Rozgrywka sieciowa ma być najważniejszą częścią zabawy, ale nie zapomniano też o ludziach, którzy nie mają Network Adaptora czy Live! Dla nich przeznaczona będzie kampania single player, co do której mam jednak olbrzymie wątpliwości. Już jedna firma - Electronic Arts - sparzyła się na badziewnej kampanii w grze sieciowej, czyli w Battlefieldzie 1942. Wygląda na to, że LucasArts (czy raczej Pandemic Studios) idzie tą samą drogą, proponując samotnym wymiataczom towarzystwo botów i brak fabuły. Czyli przechodzimy kolejne mapki, strzelając, pomstując na kretyńskie zachowania towarzyszy broni i - zapewne - na tnącą konsolę, liczącą nie tylko grafę, ale i ruchy co najmniej szesnastu kolesi strzelających do siebie z wymyślnych giwer. Twórcy starają się zapewniać, że również singlowcy z rozkoszą pofragują w **Battlefroncie**, ale mam poważne obawy, czy będzie to w ogóle grywalne. Chociaż miło czuć się trybikiem w wielkiej machinie, samotne wygrywanie bitew przeznaczonych do rozgrywki sieciowej to mocno niefajna rozrywka.

TROCHĘ TECHNIKI

Nad uczciwością graczy na serwerze będzie czuwał programik PunkBuster, zmora pecetowych oszustów sieciowych. Programik jest stale aktualizowany, więc nawet jeśli ktoś jakimś cudem dorwie się do devkita plejaka 2 i zrobi nawet działającego cheata, to zaraz zostanie złapany. Na serwerze spotka się jednocześnie 32 graczy (niestety, więcej Play2 nie pogoni - jeśli chcecie jeszcze większych bitew, to w wersji blaszanej wojaków będzie dwa razy więcej), ale z tego, co widziałem, już przy dziesięciu graczach powinno być jedenaście konsol - na tej serwerowej po prostu nie da się grać. Ciekawe, czy LucasArts zadba o to, żeby w Europie stał jakiś serwer do zabaw w Battlefronta. Moim zdaniem to zadecyduje o sukcesie (bądź porażce) gry.

IDEOLOGICZNI TATUSIOWIE

Pierwszą grą próbującą łączyć rozgrywkę pojazdów i piechoty na większą skalę było Tribes 2, które jednak przez swoją dość plastikową stylistykę nie zyskało większej popularności. Przełom przyszedł wraz z pecetowym Battlefieldem 1942, do którego Battlefront nawiązuje nie tylko tytułem. W Battlefieldzie kluczową rolę ma wykorzystanie pojazdów, a ich mnogość na polu walki sprawia, że nie ma dwóch takich samych bitew. Artyleria strzela dzięki namiarom zwiadowców, samoloty bombardują w locie nurkowym, czołgi zasuwają po wydmach, a w tym samym czasie piechociarze robią siekę między sobą albo zastawiają pułapki na ciężki sprzęt. Czysty, totalny miód. Jeśli dostanę równie dobrze pomyślaną grę osadzoną w uniwersum Gwiezdnych Wojen (a na to się zanosi), to poważnie rozważę udanie się na kolanach do Częstochowy.

Pomóż mi, Obi-Wan, jesteś moją jedyną nadzieją

Atutem **Battlefronta** ma być nietypowy styl rozgrywki sieciowej. Ten frazes jest maksymalnie oklepany, ale pomysły panów Pandemików zdecydowanie wykraczają poza schemat „mapa - loading - mapa - loading". Każdy będzie mógł odpalić grę w trybie Galactic Conquest, który ma rozgrywkę traktować kompleksowo. Na początku zabawy gracze obecni na serwerze zdecydują w drodze głosowania, którą z planet przeciwnika napaść. Po bitwie przeciwna strona wskaże planetę do podbicia i tak aż do us... to znaczy aż do zajęcia wszystkich planet albo do zajęcia planety domowej przeciwnika. To ostatnie nie będzie jednak łatwe, bo bitwa będzie dwuetapowa, a dodatkowo parametry broni i ludków broniących jej zostaną podkręcone.

Zajmowanie planet będzie przynosiło konkretne bonusy w następnych bitwach. Na przykład jeśli Imperium zajmie i utrzyma przez kilka „tur" domową planetę Dartha Vadera, sam Lord Sith wspomoże oddziały szturmowców w jednej bitwie. Postać Vadera nie będzie kontrolowana przez żadnego gracza, jego ruchami pokieruje konsola, a Rebelia będzie miała ciężki orzech do zgryzienia. Vader oczywiście nie będzie ginąć, ciężko ranny wycofa się z pola bitwy. Zasada superbohatera zadziała też w

Star Wars: Republic Commando śmiga na podkręconym engine Unreal Tournament 2003. Co to oznacza w praktyce? Olbrzymią dynamikę, przepiękne tekstury i spore tereny walk przy jednoczesnym zachowaniu wysokiej płynności animacji. Ten silnik do dzisiaj uważa się za jeden z bardziej efektywnych programów, jakie powstały - powinien dobrze sprawować się na Xboksie, a i gra zyska na tym, że będzie się toczyła w zawrotnym tempie.

drugą stronę, a Luke Skywalker z mieczem świetlnym stanie się postrachem wojsk imperialnych. Autorzy odkryli na razie jeszcze jeden z widowiskowych bonusów - mianowicie Gwiazdę Śmierci. Jeśli Imperium utrzyma wystarczająco długo leśną planetę Endor, na jej orbicie powstanie słynna stacja bojowa, która jednym kichnięciem zdmuchnie wybraną (oczywiście w drodze głosowania graczy) planetę Rebelii. Spokojniejsze bonusy za przetrzymywanie planet to wzrost poziomu zdrowia żołnierzy, czy też silniejsza broń dla jednej ze stron strzelaniny.

Jeśli na danym serwerze (a za taki może służyć dowolna konsola, niestety za bardzo nie da się wtedy na niej grać, bo animacja chrupie nieprawdopodobnie) pojawi się mniej graczy niż zakłada maksymalna pojemność, reszta wojaków będzie botami. Jednak o ten aspekt zabawy jestem spokojny. Już w wersji bardzo wczesnej, którą miałem okazję oglądać, boty zachowują się świetnie. Atakują odpowiednie cele, poruszają się w grupach i grzecznie wysiadają z pojazdów, do których chcemy się zapakować. Zdarzały im się jeszcze wprawdzie przycinki i kręcenie się w kółeczko, ale jestem przekonany, że błędy te zostaną wyeliminowane w ostatecznej wersji **Battlefronta**. Szczególnie, że boty będą miały także inne role podczas bitew - na takim Tatooine na przykład pojawią się Ludzie Piasku ze swoimi bazami, giwerami, pojazdami i kretyńskimi maskami, którzy z braku instynktu samozachowawczego będą nawalać do wszystkich i wszystkiego. Gdzie indziej napotkamy Jawów (to ci mali w kapturach z latarkami zamiast oczu), którzy wyleczą nas, jeśli ich tylko... postrzelimy. Cóż, twarde negocjacje to podstawa zwycięstwa.

Przeprosiny przyjęte, kapitanie Needa

Tim Ponting, product manager **Battlefronta** długo przepraszał za sypiącą się prealfę gry, w którą jednak ludzie prasy cięli całkiem długo i zaciekle. Niebagatelną rolę odegrały tu nie tylko boty, ale całkiem syta jak na PlayStation 2 grafika. Modele postaci już teraz wykonane są z wielką dbałością o szczegóły, pojazdy wyglądają zupełnie jak prawdziwe, a lasery strzelają tak, jak powinny. Do tego wszystkiego dołożono całą masę taniego, ale za to widowiskowego efekciarstwa - na przykład w żadnej grze nie widziałem jeszcze tak dobrze zrobionych wybuchów. Uniwersum Gwiezdnych Wojen to na dodatek nie tylko zimne kamienne korytarze i prastare świątynie, ale również gęste lasy. Tu konsola Sony pokazuje, na co ją stać. Gęste liście, promienie gwiazdy (bo przecież nie Słońca) przebijające się przez korony drzew, krzaki, krzaczki, stare pnie, strumienie - to wszystko zapiera dech w piersiach i tylko celne trafienie z karabinu snajperskiego może zmienić ten stan. Gra wygląda po prostu przekozacko, na niektórych planetach - szczególnie pustynnych - cały ekran spowija miękki filtr, mający oddawać wszechobecny piasek.

Imperium kontratakuje

Jeśli uda się rozwiązać problemy techniczne trapiące na razie Battlefront, szykuje się masakryczna rozrywka dla wielu graczy. Szkoda tylko, że jak na razie kampania dla samotnika traktowana jest po macoszemu, bo wątpię, czy komuś będzie się chciało wydać kasę na Network Adapter czy Live! tylko i wyłącznie dla tej gry. Chociaż moim zdaniem będzie warto.

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

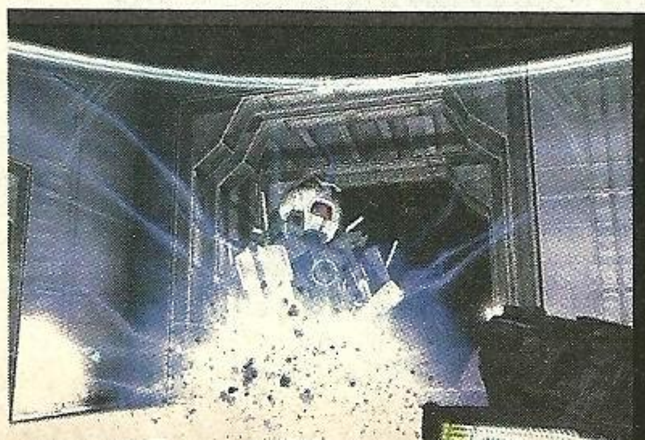
Po krótkiej przerwie zasiadłem w fotelu, czekając na prezentację drugiej gry osadzonej w świecie Gwiezdnych Wojen. Okazało się, że może być jeszcze lepsza od Battlefronta - przede wszystkim dzięki temu, że będzie się w nią dało grać w pojedynkę.

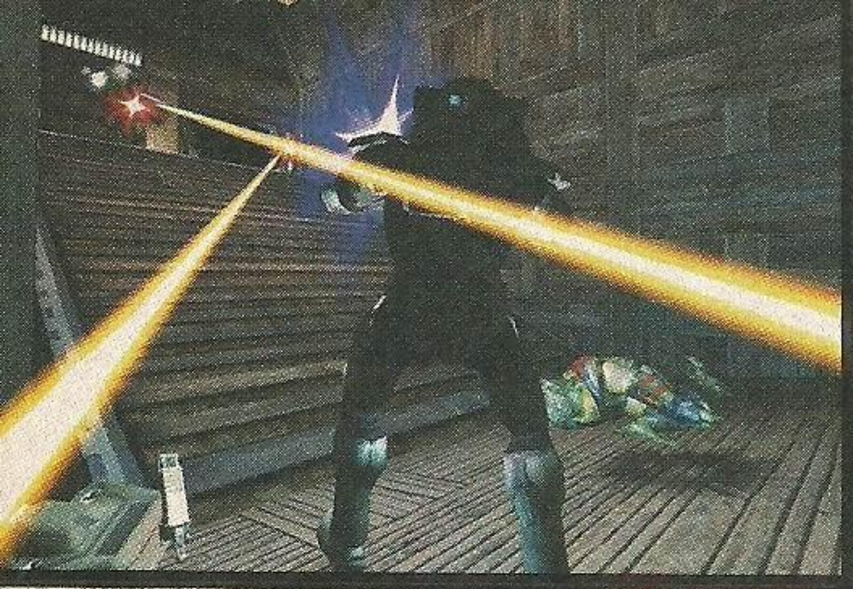
Wojny klonów

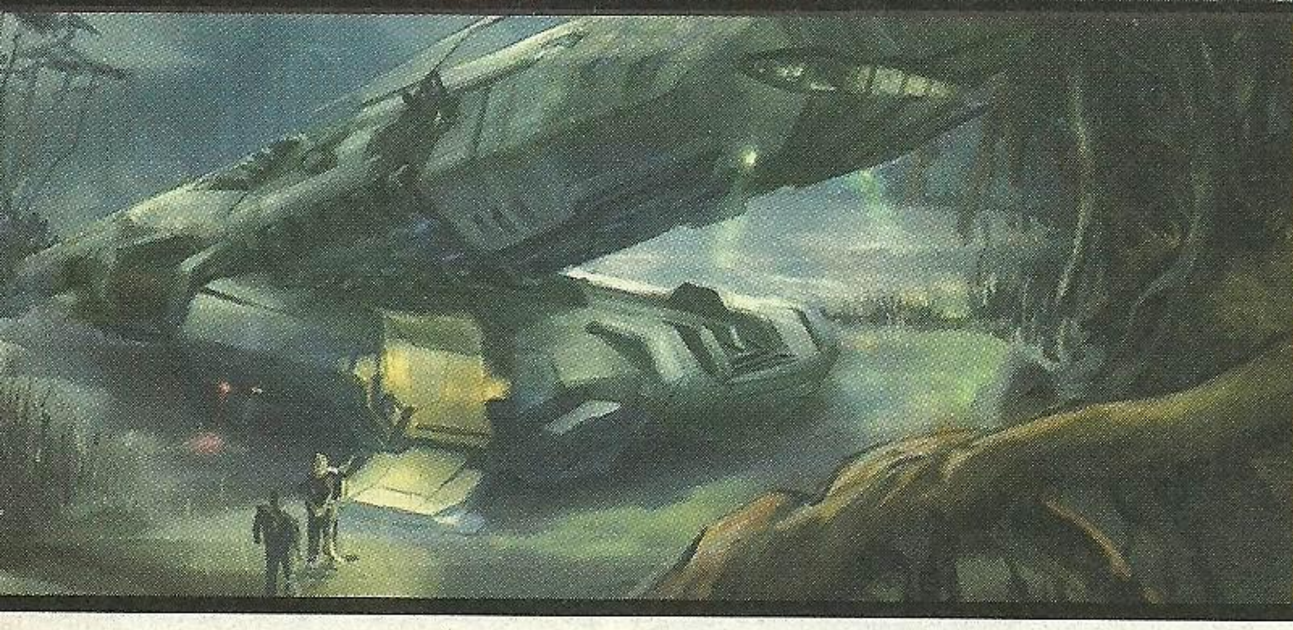
Akcja **Republic Commando** zaczyna się w momencie, w którym kończy się filmowy Epizod II. Zaczęła się wojna klonów, gdzieś tam senator Palpatine knuje rozwalanie Republiki od środka, a Separatyści też nie dają sobie w kaszę dmuchać. W tych oto arcyciekawych czasach przychodzi nam przyjąć dowództwo nad czteroosobowym oddziałem klonów, który wypełnia serię zadań dla Republiki. Sami prowadzimy jednego z wojaków, wydając pozostałej trójce proste rozkazy (takie jak we Freedom Fighters - atakuj wskazany punkt, broń tego miejsca, rób co uważasz) oraz złożone, ściśle uzależnione od miejsca. A mówiąc po polsku - skryptowane. Mina mi nieco zrzedła, gdy dowiedziałem się, że klony mogą snajpić tylko w miejscach, które przewidzieli twórcy, ale okazało się, że wszystkie levele są wręcz zawalone miejscówkami, z których nasi podopieczni mogą zdejmować przeciwników. Podobnie ma się sprawa z preskryptowanym rozkazem wywalenia drzwi. Możemy to zrobić na dwa sposoby. Jeden z nich to wjazd do środka na granatach błyskowych, drugi to znacznie bardziej kozackie (i oczywiście profesjonalne) wysadzenie drzwi i wpadnięcie do następnego pomieszczenia. Niestety nie pokazano więcej rozkazów kontekstowych, ale mam silne przeczucie, że będzie ich jeszcze trochę.

Hełm podstawą egzystencji

Świat gry obejrzymy oczami naszego szturmowca, oczami - dodajmy - przesłonionymi szybką. Ten pozornie prosty, zaczerpnięty żywcem z Metroid Prime patent dał twórcom nieprawdopodobną liczbę dodatkowych możliwości. Szybka to nie tylko szkło, ale też zatopione w nim układy wyświetlające obraz, dzięki czemu mamy logicznie uzasadnionego







HALO KILLER? A MOŻE HALO-RIPPER?

Republic Commando czerpie z Halo (i z Prime) takimi garściami, że goście z Bungie na pewno mają już gotowy pozew sadowy, czekający na chudsze czasy. Szturmowcy zakuci w pleksiglasowe, białe (a czasami też zielonkawe...) zbroje, grafika FPP, charakterystyczne giwery... no i wszechobecny klimat. LucasArts stara się adresować grę do starszych graczy, co może wyjść tylko na dobre, ale gdy oglądałem jeden z etapów toczących się na Geonosis złapałem się silnym uczuciu deja vu. Oczywiście, że już gdzieś widziałem małe, kleszczopodobne stworki atakujące dzikim tłumem. Oczywiście, że już gdzieś widziałem nieco zniekształconych przeciwników, spadających znienacka w światło latarki. Level na kilometr czuć tym z Halo, w którym Master Chief wpadał na The Flood i to w zasadzie może być największa wada,a dla innych zaleta tej gry. Republic Commando wygląda niemal tak samo jak Halo, a jedyną różnicą w rozgrywce wydaje się być współpraca z drużyną. Pomimo tego gra jest totalnie elektryzująca i jeśli Halo 2 przesunie się jeszcze trochę, może się okazać, że rynek shooterów FPP dla Xboksa jest już zajęty przez LucasArts.

HUDa. Poza oczywistymi informacjami typu liczba pocisków w magazynku czy poziom zdrowia widać tu także ikony symbolizujące resztę naszego teamu. Wiemy ile mają jeszcze energii i - co ważniejsze - wiemy też co robią. Na szczęście gdy podwładni zapędzą się na jakieś nieznane tereny i dostaną w czapę, będziemy ich mogli, ponownie jak we Freedom Fighters, wyleczyć. Jedynym śmiertelnym klonem będzie kierowana przez nas postać. Zarządzanie naszymi podwładnymi również będzie ułatwiane przez systemy zamontowane w hełmie, na przykład w wypadku rozkazów skryptowanych na szybie wyświetlą nam się potencjalne miejsca, w których możemy umieścić nasz team zabójców. W wypadku przechodzenia przez wielkie wrota na szybce kasku zobaczymy pozycje, które zajmą nasi wojacy przed wysadzeniem drzwi lub hakowaniem komputera. Niestety nie będzie się dało tych pozycji edytować, ale mam nadzieję, że autorzy pokuszą się o stworzenie kilku losowanych (a może i nawet wybieranych?) schematów. Jeśli tego nie zrobią, wpadanie do kolejnych pomieszczeń stanie się koszmarnie nudne.
Niemniej patent z hełmem otworzył autorom kolejne całkiem rajcujące możliwości. W grze znajdą etapy, w których pojawiają się silne wyładowania elektromagnetyczne. Podczas prezentacji pokazano jeden z takich poziomów - wariujący wyświetlacz w hełmie plus lekkie zaśnieżenie obrazu nadały zabawie nieprawdopodobnego klimatu, tym silniejszego, że demonstrowany poziom do najjaśniejszych nie należał.

Broń klona

Tym, co robi na razie największe wrażenie w **Republic Commando** jest broń, którą wykorzystują nasi podwładni. Świat Gwiezdnych Wojen wręcz słynie z żenujących modeli giwer i żałosnych kusz laserowych - żadnego z tych nieudanych projektów nie zobaczymy w grze. Twórcy poszli swoją ścieżką tworząc bronie niezgodne z kanonami Star Warsów, ale do cholery, jak dobrze, że to zrobili!
Podstawowa broń klona to blaster, tu wystylizowany nieco na karabin szturmowy z Aliensów albo podstawową broń Master Chiefa. Strzela błyskawicznie, wydaje przyjemnie terkoczący odgłos, a na dodatek swoje waży, co widać po odrzucie i sposobie trzymania giwery.
A to dopiero początek, bo blaster w **Republic Commando** służy jedynie jako korpus dla znacznie potężniejszych broni. Jak to wygląda w praktyce? Przefachowo. Klon przy przestawianiu blastera w tryb, dajmy na to ciężkiej wyrzutni, przełącza na giwerze kilka guzików, zaciąga jakiś zamek, doczepia coś w expansion slocie, klepie, repetuje i jazda, ciężki karabin gotowy. Animacja trwa dobre kilka sekund, ale jest tak zawodowa, że mógłbym ją oglądać w nieskończoność. Tyczy się to dokładnie wszystkich przeróbek blastera, a nawet ich reloadów - widać, że jakiś specjalista od futurystycznego uzbrojenia spełnił swoją misję dziejową, projektując po prostu przegenialne giwery, na dodatek niesamowicie składane i przeładowywane. Oprócz rozmaitych trybów pracy blastera mamy tu jeszcze drugi slot na dodatkową giwerę (na przykład rocket launcher) lub pistolecik i... wystarczy w zupełności. Model pachnie na kilometr tym z Halo, ale powielanie dobrych wzorów nie jest niczym złym - szalenie podoba mi się, że tak samo jak w Halo rzut granatem jest pod lewym triggerem, a strzał pod prawym. Szybki granat to podstawa udanego śniadanka.

MERCENARIES

Nie zdążyłem otrząsnąć się po całkiem niezłej prezentacji Republic Commando, kiedy przyszła kolej na ostatnią pozycję. Jak się okazuje, najbardziej wgniatającą w fotel. Zapamiętajcie tytuł Mercenaries, bo będzie o nim jeszcze głośno

Hamerykańska historia

Amerykanie mają wybujałą fantazję i swoją mierną wiedzą historyczną próbują zarażać cały świat. Nie inaczej będzie w przypadku **Mercenaries**. Początek opowieści: Korea Północna zostaje wyzwolona przez zjednoczone siły międzynarodowe. Nie wiadomo niestety od kogo wyzwolona, bo w rzeczywistości indoktrynowana przez lata ludność walczyłaby z imperialistycznymi najeźdźcami do ostatniej kropli krwi, a wyzwolenie nastąpiłoby albo po dwustu latach totalnego zamordyzmu, albo po zabiciu ostatniego Koreańczyka. Takie wypranie mózgu jest jednak niepojęte dla Amerykanów, którzy w **Mercenaries** zakładają, że uciskana ludność przywita wyzwolicieli kwiatami i defiladami, a przywódcy reżimu w liczbie 52 ukryją się przed wojskami sił sprzymierzonych. Oczywiście każdemu z przywódców zostanie przypisana karta do gry. Skojarzenia z Irakiem wielce wskazane.
Naszym zadaniem, w roli jednego z tytułowych najemników, będzie doprowadzenie przywódców koreańskiego reżimu przed trybunał haski lub zabicie ich (tu następuje przerwa na szloch autora nad kretynizmem fabuły). Na szczęście gdy przełkniemy gorzką pigułkę idiotyzmów fabularnych, **Mercenaries** powita nas z otwartymi ramionami

Z małą pomocą przyjaciół

Najemnik w Korei nie ma lekko. Gania sam po olbrzymim terenie i próbuje dostać zlecenie od jednej z trzech frakcji starających się o kontrolę nad krajem: Nową Koreą, siłami ONZ, oraz rosyjską mafią, która takiej okazji jak założenie własnego państwa nie przepuści. Stosunek każdej z sił do naszej postaci zależy od liczby wykonanych dla niej misji, ale również od liczby zadań, w których danej frakcji szkodziliśmy. Członkowie ugrupowań wspomogą nas w walce, albo otworzą do nas ogień, gdy tylko wychylimy czubek nosa zza rogu budynku - decyzja o tym, z kim się spiknąć należy do nas. Na szczęście nie będzie możliwe zerwanie stosunków z żadną z frakcji. Każdą, nawet najbardziej beznadziejną sytuację da się uratować.
Żołnierze ugrupowania, z którym się lubimy, nie tylko wskażą nam drogę do dowództwa. Wspomogą również ogniem gdy ich o to poprosimy, a nawet obsadzą prowadzone przez nas pojazdy. Dzięki temu taki na przykład hummer stanie się groźną bronią - my za kierownicą, a na dachu żołnierz w uprzęży półcalowego karabinu maszynowego, robiący sito ze wszystkich, którzy wlezą mu w drogę. Kolegom będzie można wydawać króciutkie, kontekstowe rozkazy, ale nie jest powiedziane, że zawsze będą nas słuchać. Miodzio.
Frakcje będą nas jednak wspierać w bardziej... hmmm... korporacyjny sposób. Za każde wykonane zadanie i za każdego zabitego wroga - jak na najemnika przystało - dostaniemy pieniądze, którymi zapłacimy za usługi. Nawet nieskalany ONZ po otrzymaniu koperty z 20 tysiącami zielonych przymknie oko na nieautoryzowany nalot z bombowca F-117. Co ciekawe, aby wydać kasę nigdzie nie trzeba chodzić, co

wpływa megapozytywnie na dynamikę gry. Wybieramy z podręcznego menu wpis Airstrike, nasz koleś gada coś przez krótkofalówkę, wskazujemy budynek do zniszczenia i juuuuż - Stealth Bomber po paru sekundach niszczy to, o co prosiliśmy. Oczywiście inne frakcje mają inne usługi - przykładowo rosyjska mafia za parę koła papieru zrzuci nam na pole bitwy jeepa.

Oprawa oprawcy

Pojazdów w grze ma być moc. Dżipy, samochody cywilne i potężne hummery to czubek góry lodowej. Poza nimi w **Mercenaries** pokierujemy też czołgami (oh, maaan), artylerią, a nawet kilkoma rodzajami helikopterów! Oczywiście z takimi samymi pojazdami przyjdzie nam też walczyć.

Gra szczyci się niemal totalnym brakiem skryptowania; wszystko będzie wykonywane przez SI. Żołnierze ostrzelani z kałacha rzucą się pędem do pojazdów, a gdy już ich dopadną, to mamy problem. Zestrzelenie helikoptera z bazooki to niełatwa sprawa, podobnie jak podkradnięcie się do czołgu w taki sposób, żeby wskoczyć mu na pancerz, otworzyć właz, wystrzelać załogę i samemu zasiąść na fotelu kierowcy. Jednak gra nie promuje zachowań skradankowych. Jeśli mamy odpowiednio dużo kasy, równamy z ziemią wszystko, co nam się podoba.

Tak, równamy z ziemią. Budynki pod wpływem materiałów wybuchowych padają, wzniecając potężną chmurę pyłu, która pochłania naszego zawodnika (pamiętacie zdjęcia po zawaleniu się wież WTC?), a artyleria wybija w ziemi głębokie leje. Nie da się oczywiście za pomocą rakiet przekopać do wnętrza ziemi, ale nieskryptowane deformacje terenu w czasie rzeczywistym robią totalne wrażenie, tak samo zresztą jak fizyka pojazdów.

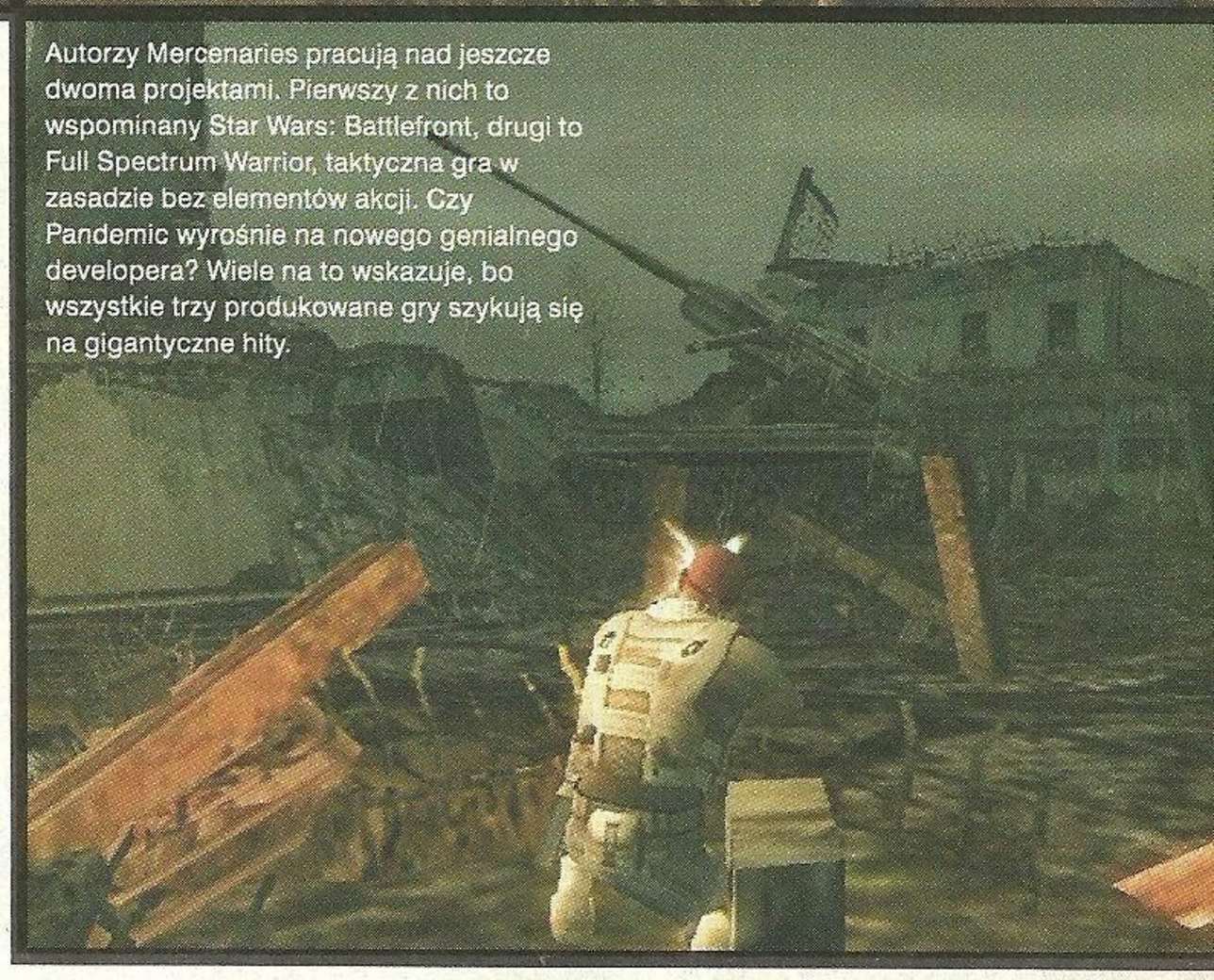
A za tę odpowiada sam Havok w wersji 2.0. Podczas prezentacji pokazano, co się dzieje, gdy ustawi się kilka hummerów jeden na drugim, a następnie pizgnie w środek rakietą. Samochody rozsypały się na wszystkie strony jak prawdziwe, a jeden z nich zaczął coraz szybciej staczać się po zboczu góry, zostawiając za sobą smugę ognia. Niezapomniany widok. Fizyka w **Mercenaries** po prostu rządzi.

Gdy nie siedzimy w pojazdach, poczucie dynamiki jest świetne dzięki fajnemu systemowi celowania, przypominającego ten z klasycznych FPPów (pomimo, że gra to TPP) - tam gdzie celujemy, tam natychmiast po ściągnięciu spustu poleci pocisk. Jeśli nasza postać patrzy w tym czasie w innym kierunku, zaczyna fachowo strzelać pod pachą, jednocześnie obracając się do przeciwnika. Świetne rozwiązanie, gra wygląda na ultraszybką.

Mercenaries: Arena

Terenem zmagań będą trzy wielkie obszary, na których nie będzie żadnego doczytywania. Autorzy twierdzą, że przejechanie każdego z nich hummerem zajmuje kilkanaście minut czasu rzeczywistego. Do tego dochodzą cztery poziomy, gdzie zawalczymy z największymi bossami, czyli asami z naszej talii kart. Pozostałych bossów rozwalimy standardowo, w terenie, ale dojście do nich będzie niekiedy możliwe tylko po wykonaniu misji dla jednego z ugrupowań. Naszego najemnika wybierzemy spośród trzech wymiataczy, z których każdy ma nieco inne cechy - na przykład pani eks-agentka brytyjskiego wywiadu woli atakować z zaskoczenia, ale już szwedzki żołnierz podobny do Dolpha Lundgrena będzie gardził takimi metodami. Do tego każda z postaci będzie miała swój własny zestaw misji bonusowych, bo każda z nich będzie znała inny obcy język i dogada się z inną miejscową grupą etniczną. Oczywiście „standardowe" misje poboczne będą takie same dla wszystkich zawodników.

Mercenaries ma jeszcze jedną cechę, której braknie konkurentom stylizującym się na nieliniowe gry. Tu zawsze wyraźnie wiadomo, która misja popchnie fabułę do przodu. I dobrze, kto chce, ten przegoni wszystkie 52 misje z podstawowej puli w jakieś 40 godzin, a jak ktoś chce się dłużej pobawić, to też nie będzie miał z tym problemu.



Autorzy Mercenaries pracują nad jeszcze dwoma projektami. Pierwszy z nich to wspominany Star Wars: Battlefront, drugi to Full Spectrum Warrior, taktyczna gra w zasadzie bez elementów akcji. Czy Pandemic wyrośnie na nowego genialnego developera? Wiele na to wskazuje, bo wszystkie trzy produkowane gry szykują się na gigantyczne hity.

Moc!

Mercenaries wygląda na sklejenie pomysłu Grand Theft Auto i Freedom Fighters, a wszystko podlane jest świetną grafiką, mistrzowskim silnikiem fizycznym i maksymalną dynamiką. Poza fabułą, wszystko w tej grze rządzi. Zapowiedziano wersje na PS2 i Xboxa w drodze, nie przewiduje się - niestety - rozgrywki w sieci. To będzie totalny przebój. ■

OSTATNIA OSTOJA

Korea Północna jest ostatnim całkowicie odizolowanym od świata zewnętrznego krajem. Pod przywództwem Kim Dzong-Ila żyje tam około 27 milionów całkowicie zindoktrynowanych ludzi. Sądzi się, że około dwóch trzecich całej populacji pracuje w służbach bezpieczeństwa. Aparat represyjny w kraju jest nieprawdopodobny - za popełnione przez jednego człowieka przestępstwo do więzień i obozów koncentracyjnych trafia cała jego rodzina. Korea Północna jest krajem wyniszczonym ekonomicznie, ludzie głodują, są potwierdzone przypadki kanibalizmu. Korea Północna oficjalnie uważa cały świat za wroga. Istnieje duże prawdopodobieństwo, że władze kraju dysponują bronią atomową. Może faktycznie by się przydało, żeby ktoś zrobił tam porządek?

BURNOUT 3
CRASH+BURN

REWELACYJNA FIZYKA, NIEPRAWDOPODOBNE WYPADKI I NAJSZYBSZE ZRĘCZNOŚCIOWE WYŚCIGI POD SŁOŃCEM PRZEZ INTERNET - NADCHODZI BURNOUT 3: CRASH + BURN!

TXT: MARCELLUS

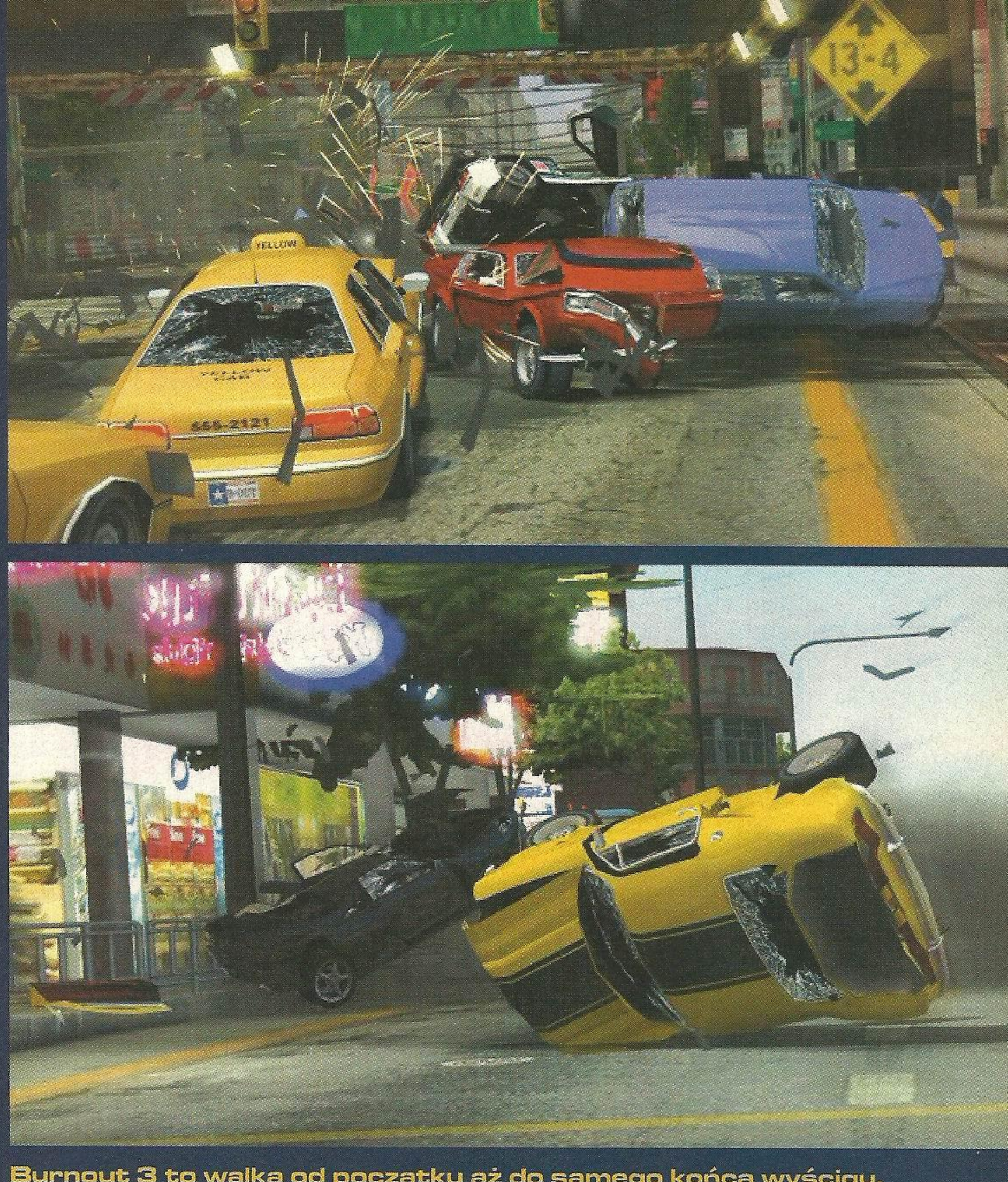
Swego czasu Burnout 2 wywołał w redakcji niezdrową ekscytację. Były wojny o pada, szarpaniny, klątwy i chóralne okrzyki zachwytu. Nawet mój brat, który niejako z założenia nie znosi wyścigów nie mających Gran Turismo lub Colin McRae w tytule (a wspominam o nim dlatego, że jest naszym etatowym, oblatywaczem wszelkich racerów i liczymy się z jego opinią) dał się ponieść magii gry stworzonej przez chłopaków z Criterion, prawdziwych geniuszy kodu. Ich największym dokonaniem w poprzedniej części było zaprezentowanie graczom trybu Crash i to między innymi on sprawił, że zabawa była tak niesamowita. Teraz siedzimy jak na szpilkach w oczekiwaniu na **Burnout 3: Crash+Burn**, a wszyscy w redakcji po kryjomu mi zazdroszczą, bo miałem okazję gościć w Electronic Arts Polska i przetestować dość wczesną, niemniej od razu mogę dodać, że wyśmienitą wersję **Burnouta 3**.

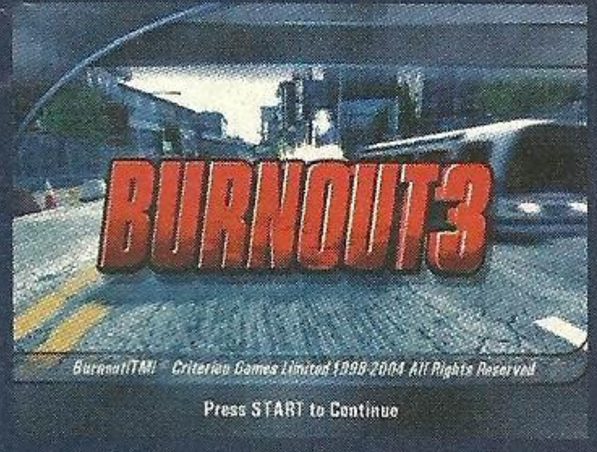
Dotychczas seria Burnout znajdowała się na niezbyt eksponowanym miejscu rynku konsolowego. Nawet pomimo tego, że obie gry były naprawdę doskonałe i w momencie wydania w kategorii wyścigów zręcznościowych nie miały sobie równych. W 2001 roku Burnout był zdecydowanie najlepszą grą w swojej kategorii, a w 2002 roku sytuacja się powtórzyła i tylko Need for Speed: Hot Pursuit 2 mogło konkurować z sequelem. Mimo to sprzedaż nie była powalająca, zapewne z powodu niewystarczającego nagłośnienia tytułu przez wydawcę, którym w owym czasie był Acclaim. W przypadku **Burnout 3** nic takiego nie powinno się wydarzyć, bo wydawcą gry zostało Electronic Arts, a jak wiadomo są to mistrzowie w sprzedawaniu niemal każdego produktu. Nawet takiego, który nie jest najwybitniejszy. Choć w przypadku nowego Burnouta o niczym takim mowy być nie może.

Mogę śmiało powiedzieć, że Burnouty są w pewien sposób przełomowe. Dzieło Criterion odbiło się piętnem na innych wydanych później pozycjach. Zaczęły się pojawiać rozmycia ekranu po odpaleniu boosta, punkty przyznawane za efektowną i niebezpieczną jazdę i niemal całą branżę wyścigów arcade opanował szał na kopiowanie pomysłów z Burnouta. I słusznie, bo wiadomo, że jak kopiować to od najlepszych. To jednak stawia developerów w dość trudnej sytuacji – nie tylko muszą przeskoczyć samych siebie, ale także dorównać w trzeciej części takim tytułom jak Need for Speed Underground i Midnight Club II, które pomimo dość dużych różnic w samej rozgrywce również premiują efektowny styl jazdy i z Burnouta zaczerpnęły nieco rozwiązań. Po przetestowaniu wersji beta mogę stwierdzić, że z tym zadaniem developerzy powinni sobie poradzić, a **Burnout 3** doczekał się kilku bardzo istotnych zmian w samym sednie zabawy. Jakich? Tego dowiecie się po przerwie reklamowej.

Reklama: Prowadź bezpiecznie. Szybkość zabija... Niewprawionych.

Witam po przerwie. Dotychczas Burnout był po prostu szalonym wyścigiem. Szybkim jak myśl, potwornie efektownym i pełnym miodu, jak brzuch Kubusia Puchatka po Małym conieco. Obfitował w świetnie pokazane wypadki, kraksy, stłuczki, a także i przede wszystkim gigantyczne karambole z udziałem tirów, autobusów, półciężarówek i zwykłych samochodów. Był dla graczy



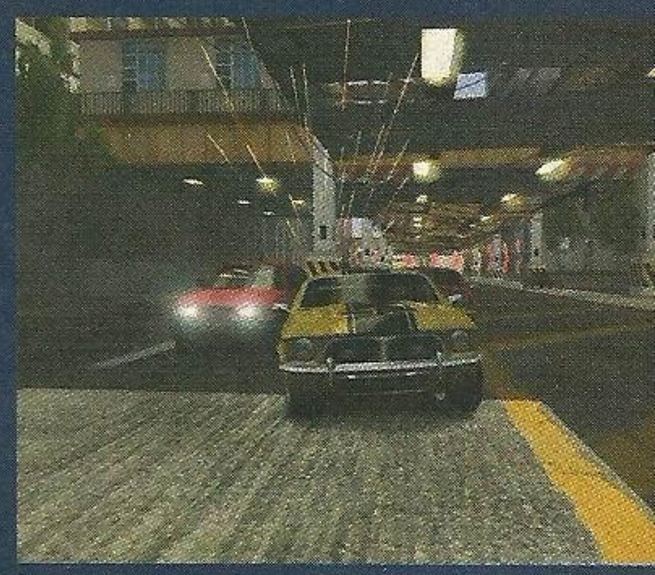


Burnout 3 to walka od początku aż do samego końca wyścigu. Ryzyko i system nagród stanowią doskonały dodatek. Zawsze nagradzaliśmy graczy podejmujących ryzyko, ale tym razem to prawdziwa bitwa na trasie. – Matt Webster, Criterion

spełnieniem marzeń – każdy lubi powodować wypadki podczas wyścigów. Nie znajdzie się chyba nikt, kto przynajmniej kilka razy podczas zawodów w Gran Turismo, czy Project Gotham Racing nie spróbował pojechać pod prąd i czołowo zderzyć się z nadjeżdżającymi przeciwnikami. Tyle, że kolizje w wymienionych wyścigach to prawdę mówiąc bieda – żadnych latających części, wybitych szyb, urwanych kół. Ot, karoseria odrobinkę się w PGR pognie, ale nie jest to nic, czego zdolny blacharz z solidnym młotkiem nie dałby rady wyklepać. W GT jest jeszcze gorzej – oba samochody po prostu stają po czołowym zderzeniu przy prędkości dwustu kilometrów na godzinę i zaczyna się próba sił. Kartonowe pudła, ech... I nie, nie mam zamiaru zarzucać tym grom braku fachowych kolizji – to w końcu zupełnie inne bajki i inne wyzwania, ale jednak gracze pewien niedosyt czuli i właśnie Burnouty sprawiły, że ten głód został zaspokojony. Ale jak już mówiłem – dotychczas Burnout był w zasadzie zwykłym wyścigiem. Prawda, że kraksy były efektowne i fajnie było się co jakiś czas rozbić, jednak były one utrudnieniem i nie sprzyjały rywalizacji na trasie wyścigu. Wypadki likwidowały boosta, zabierały czas i ogólnie nie były zbyt miło widziane poza specjalnym trybem Crash. W **Burnout 3: Crash+Burn** to, przynajmniej częściowo, się zmieni.

Nowy pomysł developerów z Criterion jest następujący: jeżeli poprzednio kraksy powodowały, że boost się wypalał, to niech tym razem będzie zupełnie na odwrót. Niemal. Zderzenia z normalnymi użytkownikami dróg w **Burnout 3** nadal będą karane standardowo, czyli stratą czasu i obcięciem boosta, ale kolizje z innymi uczestnikami wyścigu w sile pięciu samochodów są jak najbardziej wskazane i na dokładkę przynoszą bardzo wymierne korzyści.

Poszturchiwanie nie daje nam jeszcze specjalnie dużo oprócz napełnienia paska dopalacza, ale za to obcina nieco z dopałki przeciwnika. Można wjeżdżać w kufer, spychać z trasy i ogólnie utrudniać przeciwnikowi życie. Jednak szczytem starć kierowców na drodze jest tak zwany Takedown, czyli zepchnięcie przeciwnika z trasy, po którym ląduje on na ścianie, słupie, innym samochodzie, wylatuje w powietrze by zaliczyć jakiś budynek... I tym podobne. Każdy sprokurowany Takedown powoduje, że pasek Burnout powiększa się o jeden segment (do maksymalnie czterech) i oczywiście napełnia ogniem. I jak się zapewne domyślacie, można Takedowny łączyć w swego rodzaju kombosy – każdy następny jest wyżej punktowany, a piąty z kolei powoduje Boost Lock, czyli zablokowanie dopalacza. Od tego momentu można bez przerwy zasuwać na turbosie. Co ciekawe, dopałkę można włączyć w każdym momencie – nie trzeba wcale czekać, aż pasek napełni się do końca. Powoduje to oczywiście, że wyścig staje się bardzo dynamiczny, bo już po kilku chwilach jazdy pod prąd można odpalić turbo. Z drugiej jednak strony efekt dopałki jest jakby nieco mniejszy niż poprzednio, ale to zapewne dlatego, że ogólnie prędkości w Burnout 3 są bardzo duże. Przez większość czasu zasuwa się przynajmniej 200-250 na godzinę, z dopałką prawie 300, więc różnica nie jest



jakaś kolosalna. Ale mimo wszystko odczuwalna i uczucie prędkości jest wszechogarniające. Tak duże, że aż można nie docenić olbrzymiej pracy, jaką graficy i programiści wsadzili w **Burnout 3**. Ale o tym po kolejnej przerwie reklamowej, hehe.

Technologia jest tak zaawansowana, że możemy dosłownie złamać samochód na pół. Mamy kontakt z producentami samochodów i moglibyśmy się z nimi jakoś porozumieć w kwestii licencji, ale na pewno nie uzyskalibyśmy zezwolenia na taką demolkę, jaka ma miejsce w grze. Zrezygnowaliśmy więc z tego i myślę, że gracze to zrozumieją. Coś za coś.
– Matt Webster, Criterion

Reklama: Patrz na drogę! Chwila nieuwagi i nieszczęście gotowe.
Niestety, nie tym razem – w **Burnout 3** jest tak dużo elementów, które przyciągają wzrok, albo mają za zadanie odwrócić naszą uwagę, że czasami po prostu nie idzie się skupić na samej tylko jeździe. Otoczenie jest przepięknie wymodelowane. Szczególnie rzuca się to w oczy, gdy przemierzamy nieco odmienne niż dotychczas miejscówki. Bo trzeba Wam wiedzieć, że w trzeciej części gry będziemy śmigać nie tylko po autostradach i innych, dość szerokich trasach, ale trochę więcej czasu spędzimy w miastach, gdzie ruch jest większy i o poważne wypadki nietrudno. Na przykład miejscówka zwana w Downtown to centrum miasta przypominającego pod wieloma względami Chicago. Ulice są niezbyt szerokie, a w jednym miejscu trzeba było nawet przejechać przez wąski zaułek. Z kolei na trasach położonych w Vineyard pędzimy po okolicach Monaco, czy innego miasta na lazurowym wybrzeżu (może Nicea, może Marsylia). W każdym razie klimatem przypominało to nieco filmy Luca Bessona z serii *Taxi*. I nawet z bardzo podobną do białego Peugeota 406 taksówką miałem centralnego dzwona.

Fajne w nowym Burnoucie jest zróżnicowanie pojazdów. Po trasach amerykańskich jeżdżą żółte taksówki, klasyczne amerykańskie ciężarówki i pickupy, a w Europie można spotkać charakterystyczne dla tego regionu samochody - więcej jest osobowych, a ciężarówki mają kabiny takie, jakie na co dzień widujemy w przeróżnych Scaniach czy Volvo. I tylko autobusy są w różnych regionach świata w miarę podobne, ale być może to się jeszcze zmieni. Pojazdów na ulicach jest nie tylko więcej (tak, jak poprzednio natężenie ruchu ulicznego będzie można regulować), ale są też bardziej urozmaicone i ładniejsze. Doszły na przykład odśnieżarki, z którymi regularnie miałem kontakt podczas ścigania się na trasach Alpine, która jak sama nazwa wskazuje położone są w alpejskim krajobrazie. Dużo śniegu i ostrych zakrętów, ale także fragmenty z szerokimi niemieckimi autostradami i rewelacyjne odcinki w tunelach, gdzie samochody stoją na światłach i trzeba się pomiędzy nimi przeciskać. Na niektórych ciężarówkach podróżują sobie kontenery lub inne nieduże obiekty, które podczas zderzeń efektownie rozsypują się po asfalcie i dodatkowo powodują dalsze zderzenia. Wygląda to po prostu rewelacyjnie.

Kolejną nowością w wystroju Burnouta, jest element dzikiej przyrody, a dokładniej fragmenty, jako żywo przypominające rajdy samochodowe wśród lasów i krzaczorów. Takie odcinki spotkałem na dwóch spośród oglądanych przeze mnie pięciu miejscówek, a mianowicie na Silver Lake, które położone jest tak na oko w Górach Skalistych gdzieś w USA oraz Island Paradise przenoszące nas na drugi koniec świata – Azja, Bangkok, te klimaty. Ciekawe, czy autorzy uderzą głębiej w tym kierunku i przygotują trasy stricte szutrowe - byłoby to interesującym dodatkiem, w końcu drift w Burnoucie jest i możnaby nieco bardziej pociągnąć w kierunku szaleństwa na ręcznym. Pewną nowością są także elementy otoczenia, które można rozjechać – na przykład stoliki kawiarniane na trasach położonych w Vineyard oraz stragany w Silver Paradise. Oczywiście latają w powietrzu.
Podobno za niektórymi przeszkodami kryją się skróty, ale prawdę mówiąc żadnego podczas gry nie znalazłem. Wierzę na słowo w takim razie. Tak, czy inaczej trasy zapowiadają się bardzo dobrze, są długie i obfitują w pułapki oraz dość trudne sekcje zakrętów, które trzeba pokonywać w poślizgu. Oczywiście długich prostych również nie brakuje. Jak widzicie trasy są położone w ciekawych miejscach i mam nadzieję, że będzie ich więcej niż tych dziesięć (po dwie na każdą z wymienionych miejscówek), które miałem okazję przetestować.

Nie wiem jak udało się z PS2 wyciągnąć więcej niż to, co mogliśmy zobaczyć w drugim Burnoucie, ale chłopaki Criterion właśnie tego dokonali i **Burnout 3** wygląda absolutnie przepięknie już teraz, we wczesnym jeszcze stadium rozwoju. Soczyste kolory, świetne i zróżnicowane tekstury, a niektórych budynków nie powstydziłby się Project Gotham Racing 2. No i fury oczywiście, ładniejsze niż kiedykolwiek. Refleksy na karoserii i efekty

DEVELOPER NA SPOWIEDZI: CRITERION GAMES

Witamy. Prosimy o przedstawienie się naszym czytelnikom.
Nazywam się Alex Ward i jestem głównym designerem Burnouta 3.

Skąd pomysł na układ z Electronic Arts?
Nasza umowa z Acclaim wygasła razem z Burnout 2. Oczywiście pracujemy nad kilkoma projektami, którymi chcielibyśmy zainteresować wydawców. Spodobały się one właśnie Electronic Arts. Jak się okazuje, to nie tylko potężny pod względem marketingu wydawca – to także ludzie, którzy doskonale znają się na grach.

Jakie to projekty?
Wyścig Dust Storm, zupełnie inny od Burnouta, ale również zręcznościowy i strzelanina fpp Black, której akcja rozgrywa się we wschodniej Europie. Zdaje się, że Black zaprezentujemy podczas E3.

Szybko zabraliście się za kolejnego Burnouta.
Tak naprawdę mieliśmy zamiar poczekać z trzecią częścią na kolejną generację konsol. Zmieniliśmy zdanie po ubiegłorocznym E3, kiedy to Burnout 2 spotkał się z fenomenalnym przyjęciem ludzi odwiedzających wystawę. Prace rozpoczęły się w czerwcu 2003 roku, a już w listopadzie 2003 mieliśmy kod działający Online.

Jak wygląda Wasza współpraca z Electronic Arts?
Mniej więcej tak, jak w przypadku każdego developera i wydawcy. EA służy nam jako zaplecze – za kod trzeciego Burnouta odpowiadają głównie ci sami ludzie, który stworzyli poprzednie dwie części. Wsparcie z EA w postaci koderów i grafików umożliwia nam na przykład jednoczesną pracę nad wersjami na PS2 i Xboxa. Poprzednio najpierw opracowaliśmy grę na PlayStation 2, a potem ją skonwertowaliśmy na inne systemy. Teraz mamy na przykład chłopaków, którzy wcześniej pracowali w Industrial Light & Magic, co pozwoli nam na uzyskanie konkretnych efektów graficznych.

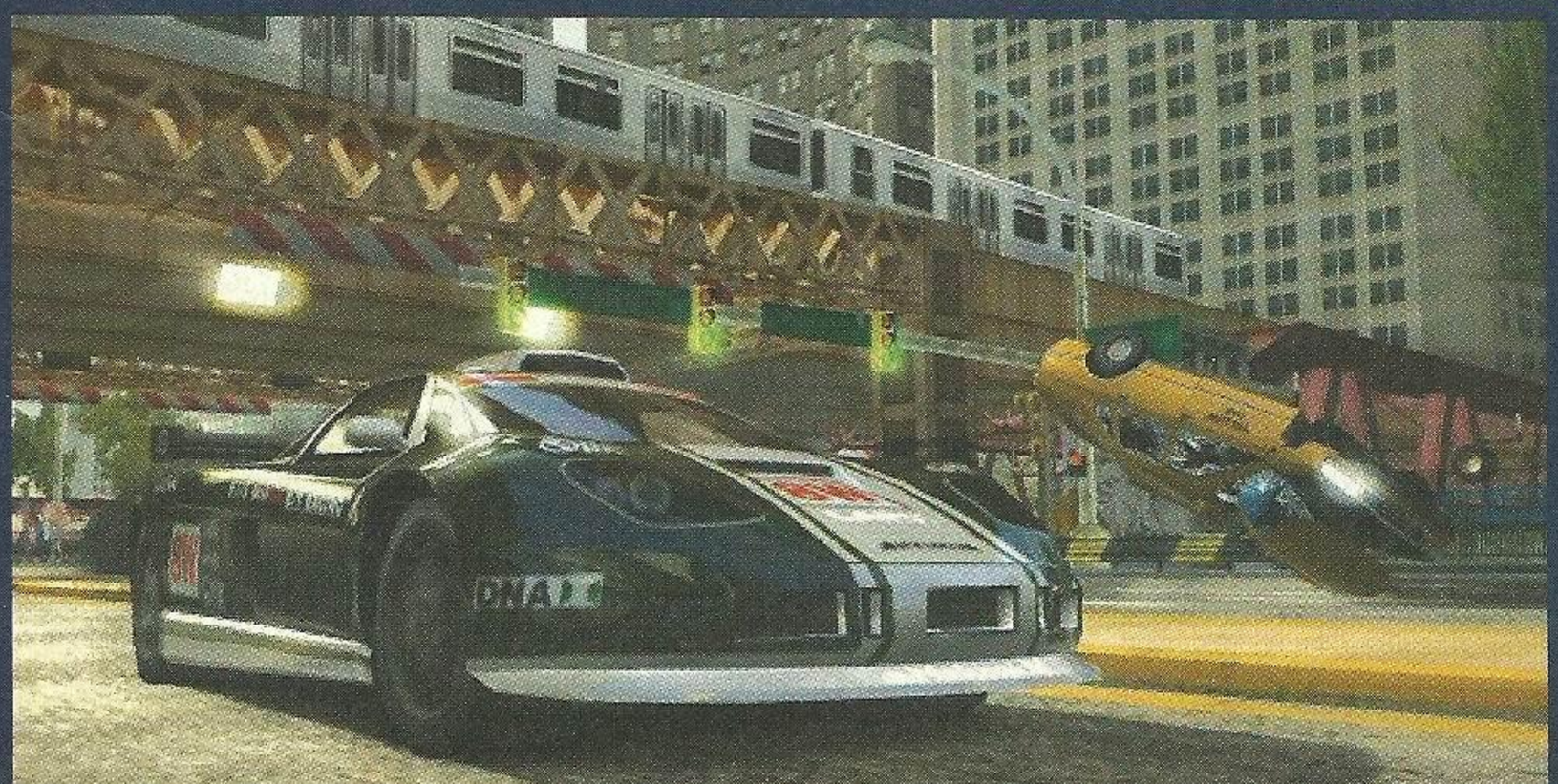
Walka na trasie to podstawa Burnout 3. W poprzednich grach z tej serii wypadki zdarzały się często i były efektowne, ale podczas wyścigu nie premiowały w żaden sposób kierowców. Skąd pomysł na zmianę zasad?
Jestem wielkim fanem Moto GP na Xboxa i kiedy tylko gra się ukazała, zacząłem się ścigać przez internet z innymi graczami. Szybko zauważyłem, że jest spora grupa chętnych nie tyle do sportowej rywalizacji, co do mieszania na trasie. Biorąc udział w wielu wyścigach często widziałem graczy jeżdżących pod prąd i walących w impetem w konkurentów. Właśnie wtedy wpadłem na pomysł, żeby premiować takie zachowania w nowym Burnoucie. Za wywalenie przeciwnika z trasy dostaniecie boosta, za spowodowanie karambolu – jeszcze więcej boosta. Sądzę, że ludzie grający w trybie Online będą zachwyceni tak samo, jak i gracze nie podłączeni do internetu. Ale nie spodziewajcie się, że z Burnouta zrobimy nagle wojnę na arenach – to nie Destruction Derby czy Twisted Metal.

Wiemy, że kładziecie potężny nacisk na tryb Online. Jak wygląda sprawa z trybem dla jednego gracza, jakie czekają nas różnice w stosunku do Burnouta 2 i czego nowego możemy się spodziewać?
Oprócz punktowania agresji na trasie zmieni się wiele rzeczy. Zacznę od samochodów – w Burnoucie 2 mieliśmy wraz z wariacjami i ukrytymi wozami 21 samochodów, teraz będzie ich ponad 60. Planujemy ponad 60 wyścigów dla samotnego gracza, nie wliczając w to rozbudowanego Crash Mode. Wszystko będzie większe i nabierze głębi – szykujemy różne wyścigi: Hot Races, Elimination Races, Battle Races...

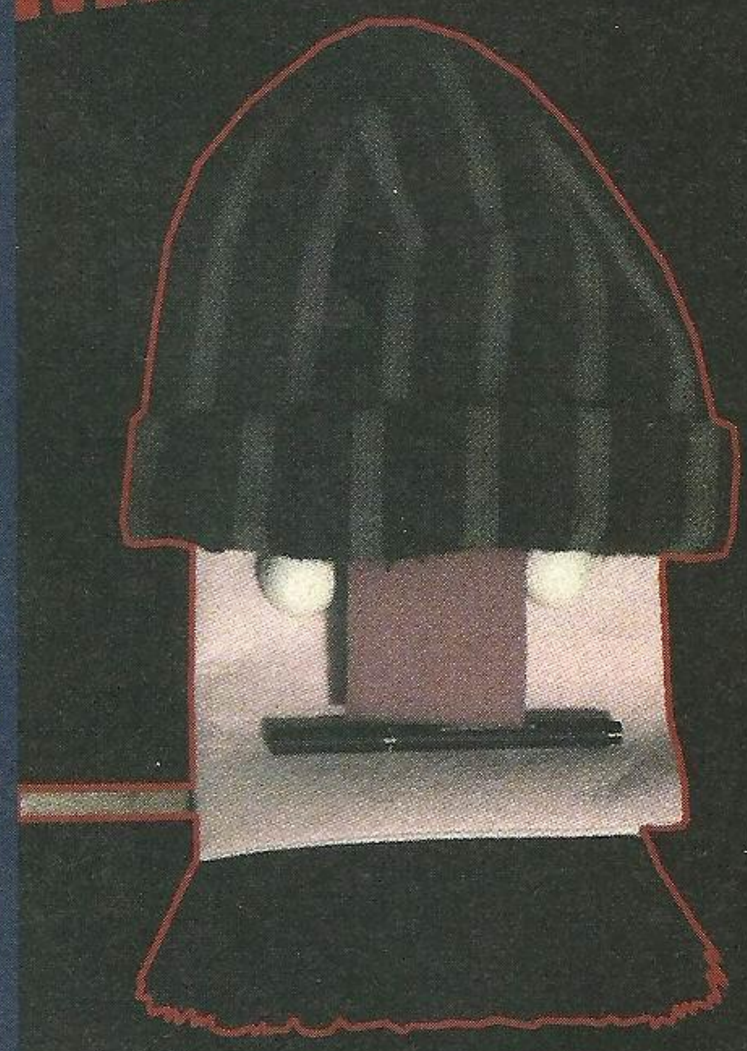
Czy pracujecie nad grą na PSP? Czy jest to Burnout? I czy ta konsola jest w stanie pociągnąć Waszą grę?
Myślę, że istnieje wielkie prawdopodobieństwo, że Burnout zawita na PlayStation Portable. Więcej nie mogę powiedzieć. Natomiast jeśli chodzi o moc tej maszyny – to jak przenośne PlayStation 2, kto nie chciałby takiego sprzętu?

Jakie są Wasze ulubione wyścigi?
Od kiedy sięgam pamięcią zawsze pozytywne wibracje budził we mnie Outrun Segi – zresztą wyścigi tej firmy, a szczególnie Daytona USA i Sega Rally to najlepsze zręcznościowe racery na świecie pod względem powerslide'ów. Niedawno na automatach pojawił się Outrun 2 no i musieliśmy kupić sobie tę maszynkę do biura, zabawa jest po prostu przednia.

Dziękujemy za rozmowę.



ZRÓB SOBIE NIEDŹWIEDZIA



OSIEDLE SWOBODA

ZNÓW W PRODUKCIE!

W najnowszym numerze:

Wilq
Emilia, Tank & Profesor
Cichy Kącik KRLa
9 mm
and more!

RACZEJ DLA DOROSŁYCH!

100 STRON - ZABAWA
11,90 pln - KOSZT (OBLICZ RÓWNANIE)
Najnowszy numer już w sprzedaży!

świetlne są śliczne, a modele pojazdów niezwykle efektowne. Szczególnie po wypadkach, ale o tym za chwilkę. Klas samochodów będzie zdecydowanie więcej i więcej ma być także dostępnych modeli. Na razie widziałem bryczki z klas Compact, Muscle, Coupe, Sports i Super i wszystkie wyglądają rewelacyjnie. Poczynając od sylwetki, a na drobnych detalach kończąc. Podobno w pełnej wersji ukrywają się też bolidy podobne do tych śmigających w wyścigach F1, a także różne inne niespodzianki. Mam nadzieję graniczącą z pewnością, że będą co najmniej fachowe. Na wyglądzie zyskały nie tylko samochody, którymi będziemy się ścigać, ale także te, z którymi tysiące razy przyjdzie się nam zderzyć. To ważne, niektóre pędzące po drogach pojazdy w Burnout 2 wyglądały czasami dość biednie i tekturowo, a tutaj nic takiego nie zauważyłem. Wszystkie są rewelacyjne. I jakby tego było mało, całość śmiga w sześćdziesięciu klatkach na sekundę, a zwolnień praktycznie żadnych nie uświadczyłem – raz coś się przycięło na momencik, ale to tak wczesna wersja gry, że nie ma się czym przejmować. Ukończona będzie płynna i szybka jak marzenie. A teraz czas na kolejną reklamę w cyklu pseudopouczeń dla kierowców.

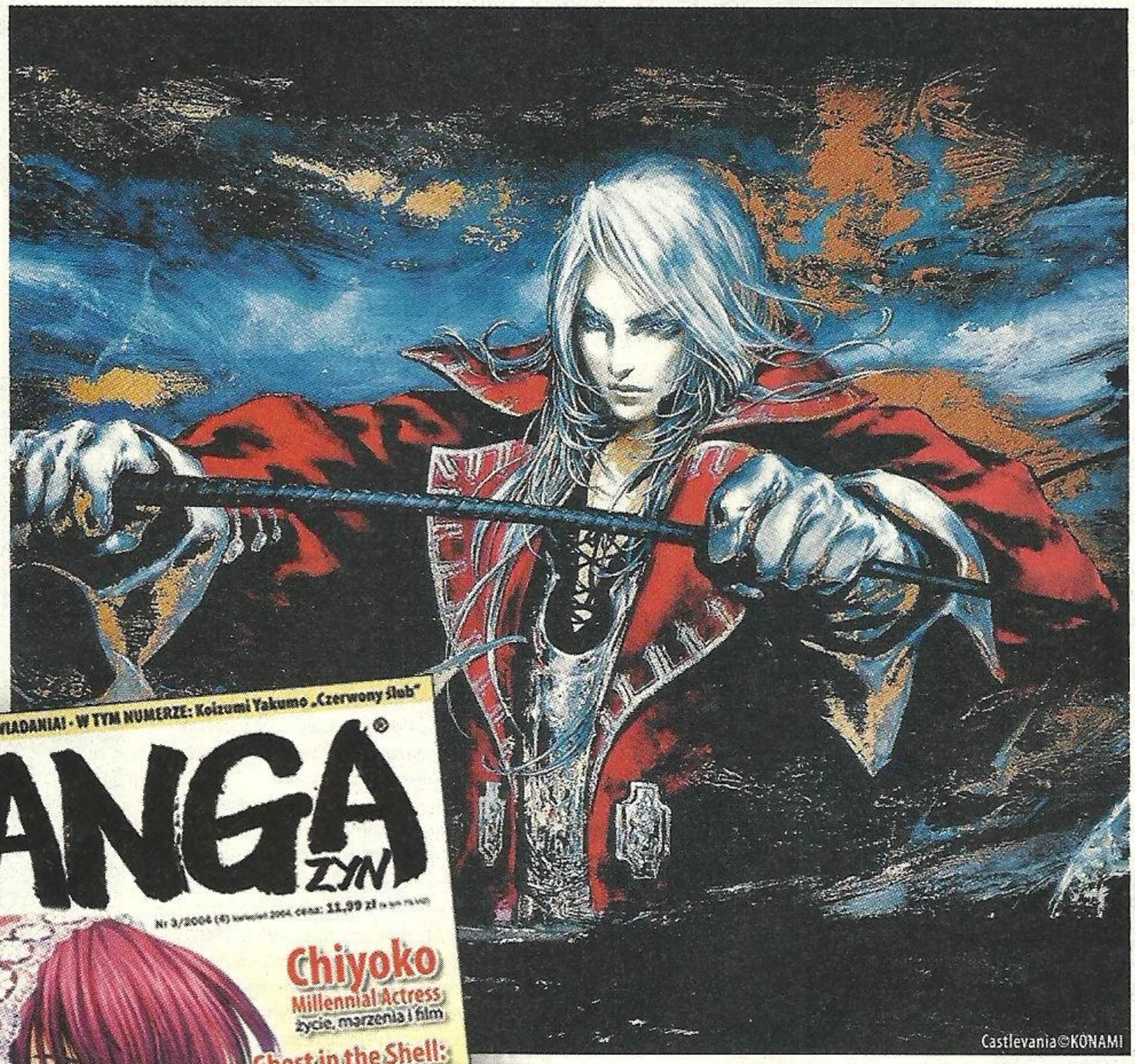
Reklama: Nie złość się, bo Ci tak zostanie...

Adrenalina we krwi to podczas grania w Burnouty rzecz powszednia, ale **Burnout 3** ma szansę doprowadzić do tego, że proporcje zostaną odwrócone i w żyłach będzie śmigać niemal czysta adrenalina z malutką domieszką krwi. Powód jest ten sam, co na początku – ostra walka na trasie wyścigu z innymi uczestnikami. Takedowny powodują, że co chwilę na twarzy gracza gości złośliwy uśmieszek. W końcu nie ma to jak wpakować przeciwnika wprost na nadjeżdżającego z przeciwka tira, czyż nie? Szczególnie, gdy do mety niedaleko, a koleżka wcześniej zrobił nam coś podobnego. Motyw zemsty nie jest nam przecież obcy w grach, nie policzę ile razy złośliwie i samobójczo ładowałem się podczas trudnych wyścigów wprost w przeciwnika na ostatnim zakręcie, żeby uniemożliwić mu zwycięstwo. Nawet kosztem porażki. Dodatkowo Takedowny są prezentowane w bardzo efektowny sposób – gra automatycznie zatrzymuje się, kamera robi elegancki, matrixowy można powiedzieć najazd na rozsypujący się w drzazgi samochód przeciwnika, by po chwili wrócić do normalnego widoku i rzucić nas z powrotem do wyścigu. Ale kraksy i karambole są jeszcze efektowniejsze. Tak niesamowite rzeczy, jakie mogą się przytrafić samochodom po ostrym dzwonie można obejrzeć tylko w **Burnout 3** i Wiadomościach po świątecznym weekendzie. Wózki składają się dosłownie w pół – przednie koła niemal dotykają tylnych, drzwi się huśtają, klapa klapie bezwładnie, a szyby efektownie sypią wokoło szkłem. Czasami zdarza się, że zostaje nam tylko kabina i tylne koła, a przód znika gdzieś w niewyjaśnionych okolicznościach. Nigdy czegoś takiego nie widzieliście! Każdy wypadek ma tu swoją nazwę, na przykład wprasowanie się pod ciężarówkę to Totally Trucked, pod autobus – Bus Stoper, z kolei zaliczenie kilkunastu piruetów to Spin City. Oczywiście jest tych nazw o wiele więcej, a ich poznawanie i odkrywanie nowych również należy do części zabawy w **Burnout 3**. Aha, każda wykonana podczas kraksy ewolucja jest odpowiednio nazwana. Są więc flipy, barrel rolle, rozmaite grindy i skidy i inne „triki", które przypominają nieco to, za co zbiera się punkty w rozmaitych skate'ówkach itp. A to budzi u mnie nadzieję, że znajdzie się w **Burnout 3** tryb, w którym zbierzemy nagrody za, że tak to ujmę, wartość artystyczną dzwona. Niestety developerzy milczą na temat szczegółów, więc tak sobie tylko gdybam. Zapowiadają jednak niespodzianki i nowinki, a gra będzie większa od poprzedniczki o jedną trzecią i to nie wliczając w to trybu Crash, który najpewniej bardzo się (na wyraźnie życzenie graczy) rozrośnie. No i z tego całego podniecenia zapomniałbym o najważniejszym – wszystkie nieznane jeszcze tryby gry, będą dostępne zarówno offline, jak i online. Niestety tylko na PlayStation 2, a może inaczej - tryb Online w tej chwili zapowiedziano tylko na PS2, co może jednak przecież się zmienić. Technologia sieciowa pochodzi bezpośrednio od ekipy Need For Speed Underground, a ta gra świetnie przecież sprawuje się w Sieci. Wyobrażacie sobie, co się będzie działo, gdy sześciu graczy rozpocznie w sieci zażartą walkę na takedowny i to bez, jak twierdzą developerzy, żadnych spowolnień? Crashuję i spalam się w oczekiwaniu. ■

Nowy silnik graficzny jest szybszy od tego z Burnouta 2 o jakieś 50-100 procent. Mamy więc moc na to, żeby zająć się efektami otoczenia i innymi drobiazgami. Burnout 3 będzie wyglądał dwa razy lepiej niż Burnout 2, śmigając w 60 klatkach na sekundę. Tym razem wersja na Xboxa opracowywana jest równocześnie z PS2, dzięki czemu możemy lepiej wykorzystać jego moc.
– Alex Ward, Criterion

MANGAZYN®

NAJWIĘKSZY POLSKI MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW JAPOŃSKIEJ POPKULTURY



"MANGAzyn" Nr 4 - szukaj w kioskach i empikach.
Dostępny również w sprzedaży wysyłkowej na stronie www.

KOMIKS
ANIMACJA
MUZYKA
GRY
JAPONIA
FANI

ZAJRZYJ DO SKLEPU! **www.mangazyn.pl/sklep**

ODWIEDŹ NASZĄ STRONĘ!

www.mangazyn.pl

- **Dobre:** Trzystuciosowe combosy, wesołe mashowanie i płynna animacja. No i oczywiście piękna Live-D.
- **Złe:** Bieganie w kółko po tych samych miejscówkach jest do bani.
- **Brzydkie:** Kamerzysta zapatrzony w krągłości naszej szefowej.

CRIMSON SEA 2

Posiadacze Xboxa właśnie stracili świetną grę action RPG

Pierwsza część **Crimson Sea** ukazała się na konsoli Microsoftu niecałe półtora roku temu i zebrała bardzo przychylne noty zarówno od recenzentów, jak i graczy. Czerpiąc pełnymi garściami z hitów pokroju Final Fantasy X zapewniała wiele godzin niezłej zabawy. Wydawać by się mogło, że serię czeka dłuższy romans z Xboxem. Tymczasem Koei postanowiło, że druga część zawita tylko i wyłącznie na PS2.

Bohaterem gry pozostał Sho, członek Agencji Bezpieczeństwa Kosmicznego, w której dwa lata wcześniej znalazł zatrudnienie jako obrońca galaktyki. Sho jako dziecko poddany został serii eksperymentów, które uczyniły z niego Vipę, człowieka o nadnaturalnych zdolnościach. Fabuła pierwszej części była jednym z ogromnych plusów gry i dla tych, którzy nie mieli możliwości jej poznać Koei przygotowało „małe" przypomnienie. Wystarczy porozmawiać z siostrą Sho, Yangqin oraz jego ex-kompanami z grupy G-Squad, której szefował, by stracić dwie godziny na zapoznawanie się z przeszłością. Przyjemna i bardzo wciągająca rzecz.

Koei zachowało wszystko co najlepsze z pierwszej części, ponownie serwując wspaniałą i zakręconą fabułę. Oto po dwóch latach od zażegnania niebezpieczeństwa, obca rasa (zwana tutaj Menace) zaatakowała galaktykę Theophilus. Jedynym ratunkiem jest oczywiście Sho, jednak szybko okazuje się, że i on nie poradzi sobie w pojedynkę. Wspomoże go piękna Feanay, która również ma nadprzyrodzone zdolności. I to tyle. Nie ma sensu pisać nic więcej, bo byłoby to

■ Max Payne przyszłości, o bracia. Są tu takie akcje, że nie oddycham.

przestępstwem równie wielkim, co opowiadanie fabuły Final Fantasy X, które zresztą **Crimson Sea 2** kseruje na każdym kroku.

Patrząc na bohaterów nie sposób oprzeć się wrażeniu, że Koei bezczelnie skopiowało projekty postaci od magików ze Square-Enix. Z powodzeniem, należałoby dodać. Główni bohaterowie odziani są w „fajnalowe" stroje, Sho wciąż szokuje mangową fryzurą, a jego szefowa Live-D to jedna z najpiękniejszych kobiecych postaci w grach, czego nie kryje, bo chodzi wciąż skąpo ubrana, eksponując swoje wdzięki. Sposób zachowania się naszych rozmówców również przywodzi na myśl FFX. Ochoczo gestykulują, dziwnie się przy tym kiwając. Bardzo boli fakt, że wszystko trzeba czytać. Głosy bohaterów usłyszymy tylko, gdy popchniemy fabułę do przodu. Jestem pewien, że w wielu przypadkach można było nad tym popracować i spokojnie upchnąć lektorów na płycie.

Skoro już mowa o dźwięku, to wypada dodać, że Koei nie zepsuło tego elementu. Muzyka świetnie pasuje do tego, co dzieje się na ekranie. Raz jest pompatyczna, wzniosła, a raz dynamiczna. Słowem: filmowa. Dźwięki wydawane przez obcych i broń trzymają poziom. Skrzeki, odgłosy przeładowania czy kroki są przyzwoite i nie można się do nich przyczepić. Lektorom jak zwykle brakuje trochę emocji, ale w ogólnym rozrachunku udźwiękowienie to duży plus gry.

Crimson Sea 2 to obderwowany z perspektywy trzeciej osoby action RPG, który często zamienia się w bardzo przyjemną, choć bezmyślną siekankę. Postacie mają do dyspozycji broń białą oraz dwie palne. „Przełączanie się" między nimi jest natychmiastowe, płynne i bezbolesne. Tyle, że i tak używa się jednej z nich. Grając jako Sho ciągle ładowałem w przeciwników z Vulcana, swojego rodzaju granatnika, który, mimo że powolny, z łatwością siał spustoszenie. Walka bronią białą niestety nie jest zbyt przyjemna.

Owszem jest kilka rodzajów ataków, a niektóre można zakończyć tzw. overdrive'ami. Wystarczy odpowiednio szybko nacisnąć przycisk strzału i możemy podziwiać jak w ładnym rozbłysku bohater doprawia przeciwnika serią z broni palnej. Tyle, że jest to dodane na siłę i po pewnym czasie nie ma się ochoty na kombinowanie. Na szczęście proste strzelanie z jednego guna może się podobać dzięki systemowi combosów. Każde trafienie to punkt do naszej kombinacji. Gdy uzbieramy wielokrotność trzydziestu, wszystko wokół zwalnia na trzy sekundy. Można wtedy puścić piękną serię z dwu broni i znacznie nabić licznik. Mashowanie jednego przycisku chyba nigdy nie było tak przyjemne.

To, co się dzieje na ekranie gdy puka się trzystupięćdziesięciociosowe combo może wprawić w ekstazę. Ekran błyska i wszystko co chwila zwalnia, widać chmarę przeciwników unoszących się w powietrzu, a bohater niczym desperado strzela z dwu broni w różnych kierunkach nawet nie obracając przy tym głowy. Miodzio. Trzeba tylko uważać, by nie przegrzać spluwy, bo wtedy trzeba chwilę poczekać na wznowienie kanonady.

Oczywiście mamy możliwość zwalniania czasu w dowolnym momencie, ale zmniejsza to wskaźnik NP, który po całkowitym napełnieniu pozwala użyć super mocy dającej nietykalność i z miejsca likwidującej przeciwników. Wystarczy się między nimi przebiec. System walki wydaje się skomplikowany, ale gra jest dosyć łatwa i nie ma problemu ze stosowaniem do skutku kombinacji strzał-odskok.

Przeciwnicy nie są zbyt zróżnicowani. Zazwyczaj spotyka się ich trzy, cztery rodzaje. Głównie insekty w zawrotnych ilościach oraz biegające na dwu łapach krzyżówki żab i jaszczurek. Nie powalają jakością wykonania. Koei wyraźnie postawiło na ilość. Od czasu do czasu wpadnie się na bossa, przeważnie brzydkiego i wielkiego, który i tak nie stanowi większego wyzwania.

Gracz skupia się na walce z kamerą, którą co chwila trzeba ustawiać. W wielu momentach zwyczajnie nic nie widać. Od czasu pierwszej części niewiele się pod tym względem zmieniło. Autolokowanie na celu jest tutaj wybawieniem. Ciała pokonanych znikają, a czasem na ich miejscu pojawiają się użyteczne przedmioty. Jeden z nich, tzw. Origin, służy do podnoszenia statystyki broni. Niestety trzeba dużo pograć żeby mocno dopakować jedną postać, no i ciężko później przerzucić się na słabiastą drugą. Jednak w dowolnym momencie można skoczyć na jedną z planet i potrenować.

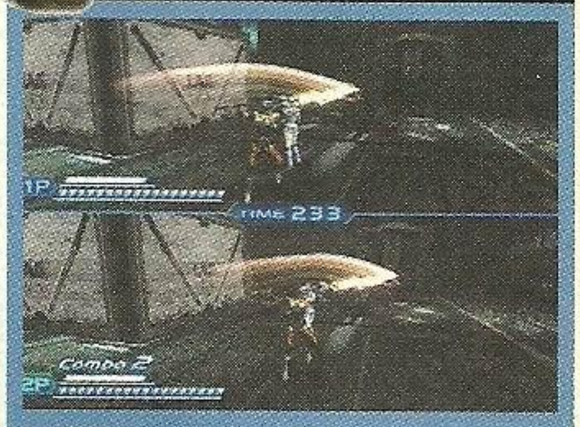
Fabułę popycha wykonywanie mnóstwa zadań, które niby polegają na odnajdywaniu jakichś przedmiotów, ochranianiu kogoś, czy dobiegnięciu gdzieś, ale jakby nie patrzeć i tak sprowadzają się do wybicia wszystkich obcych. I dobrze, bo zabawa jest przednia, choć boli nieco fakt biegania po wciąż tych samych, pustych miejscówkach. Na szczęście otoczenie jest ładne. Użyte tekstury są wysokiej jakości i rzadko się „rozpływają". Najczęściej podczas deszczu i wygląda to tak, jakby kamera była umieszczona pod wodą. Ogólnie miejscówki są ładne i postać bohatera nie wyróżnia się specjalnie na ich tle. **CS2** wygląda lepiej niż pierwsza część na Xboksie, a szczegółowością postaci przebija Final Fantasy X-2. No i mimo wielkiej ilości przeciwników na ekranie animacja rzadko chrupie.

Crimson Sea 2 jest bardzo dobrą grą. Długa, wciągająca, ze świetną fabułą i niezgorszymi dźwiękiem i grafiką oraz z wesołym multiplayerem. O krok za Finalem, ale przecież nie aspiruje do walki o tron króla RPG. Śmiało atakujcie.

Mielu

■ Dwie spluwy naszego zucha to potężna broń. Trzystuciosowe combosy też.

Zagrajmy razem, mamo



Jeśli już znudzi Wam się erpegowa otoczka gry, śledzenie historii, wypełnianie misji i zabawa statystykami, możecie zaprosić do pada koleżankę (bo kolegów już nie chcemy) i sprawdzić trzy tryby multi przygotowane przez magików z Koei. Oczywiście na splicie. Jeśli nie chcecie kobiety zbytnio obijać, wybierzcie Team Battle i razem spuśćcie łomot sporej grupce kosmitów. Dla tych, którzy udają, że nie wstydzą się oberwać od dziewczyny polecam Vs Mode, gdzie gracze piorą się ze sobą na arenie pełnej wybuchowych niespodzianek. Challenge Mode jest dla szachistów interesujących się wybijaniem obcych na punkty. Multi to wesoły dodatek, tyle że nie działają specjalne moce i wszystko dzieje się w jednym miejscu. A ja bym chciał przejść tę grę we dwie osoby. Niestety nie, tym razem. Ciekawe jest to, że można wziąć te same postacie do zabawy z koleżanką i różnią się one wtedy np. kolorem włosów. Sho blondyn wygląda jak ciulik. Musiałem to napisać.

PlayStation 2 — *Świetna kontynuacja bardzo dobrej gry*

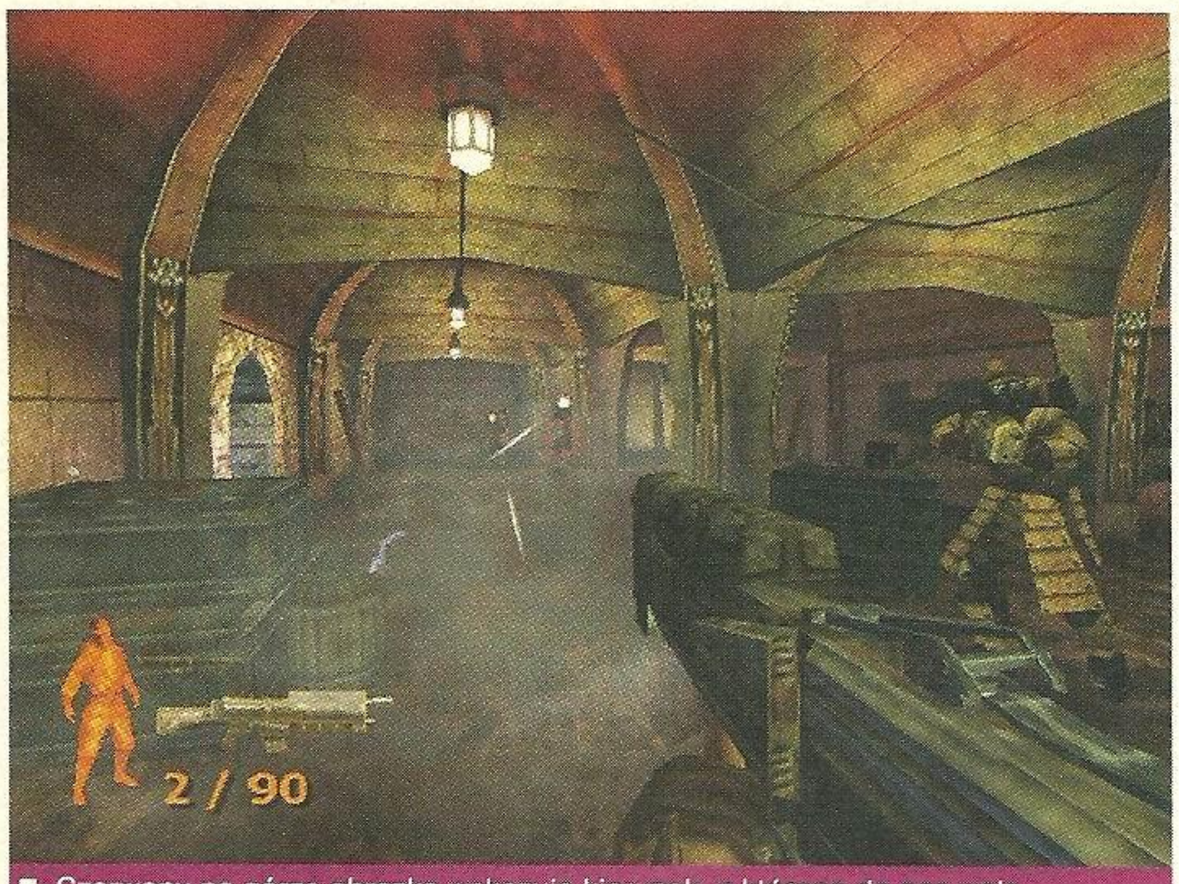
- *Wydawca:* Koei
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

8.4

- **Dobre:** Ciężki klimat, świetnie przedstawiony świat oraz tryby gry wieloosobowej.
- **Złe:** Często wkradający się chaos, błędy w zachowaniu się przeciwników i słaba pomoc od sprzymierzeńców.
- **Brzydkie:** Pokrzywiona i połamana grafika. Słabe dźwięki, szczególnie gadki przełożonych.



■ Czerwony na górze obrazka wskazuje kierunek, z którego do nas walą.

■ Sędzia Dre... Nie, to tylko wojak. Atomosfera jest ciężka, mimo słonecznej pogody.

WORLD WAR ZERO: IRONSTORM

Wojna wybuchła w 1914 roku. Teraz jest 1964, a walki trwają dalej

Budzę się w okopach. Wstaję i rozglądam się dookoła. Wszędzie walają się ciała, a w kątach siedzą ranni. Ci, którzy mogą poruszać się o własnych siłach niewiele są w stanie zdziałać. Przebijam się przez wykopane w ziemi tunele, aż do podwójnej bramy prowadzącej na pole walki. Chwilę potem przyłącza się do mnie mały odział towarzyszy broni. Wspólnie rozwalamy pierwszych napotkanych wrogów. To znaczy ja rozwalam, bo koledzy są do niczego. Biegnę dalej. Obok mnie eksploduje granat z gazem. Mam wizje. Widzę trupie czaszki i mam problemy z chodzeniem. Efekt po chwili mija i czuję się lepiej. Zaraz potem, przed wejściem do podziemnego tunelu, znajduję odbiornik TV i oglądam na nim wiadomości...

Iron Storm zostało doskonale wykreowane. W tym uniwersum nie było Drugiej Wojny Światowej. Za to pierwsza trochę się przedłużyła, a dzięki temu mamy możliwość sprawdzenia jak świat mógłby wyglądać gdyby rzeczywiście tak się stało. A nie jest to za ciekawa wizja. Kula Ziemska to jeden wielki front. Gdzie by nie spojrzał, tam widać okopy, kratery po bombach, schrony i stanowiska strzelnicze. Walka toczy się o każdy cal gruntu. Sprzymierzeni żołnierze mają flagi przypięte do ramion. Wyglądają niemal jak Sędziowie. Za to przeciwnicy noszą fachowe maski gazowe, hełmy i płaszcze. Nic w tym zresztą dziwnego, pogoda potrafi dać się we znaki atakując nagłym deszczem. W okopach zbiera się woda i błoto. Broczy się w nich, a czasem wręcz pływa. W którą stronę się nie obrócić i tak nie znajdzie się przytulnego miejsca, gdzie można by schronić się przed ciągle napierającymi wrogami.

Tak, klimat jest ciężki, jak wzbogacona radioaktywnymi izotopami woda. Bardzo pomaga w budowaniu go oprawa. Wszystkim odwiedzonym miejscom przydałaby się gorąca kąpiel. Zero czystych, żywych kolorów. Hmm, właściwie to nie. Halucynogenny gaz jest jaskrawo zielony. Nie znajdziecie tu żadnej prostej płaszczyzny. Każdy obiekt jest powyginany, zniszczony przez wojnę lub czas. Ruiny budynków, okopy, pozostałości po drzewach, podłoże. Wszystko jest zorane, pogniecione, zdeptane. Poważnie zastanawiam się nad tym, czy autorzy nie stworzyli specjalnego silnika tylko i wyłącznie po to, aby całe pole działań wyglądało właśnie w taki sposób.

Zazwyczaj wykonuje się proste zadania zapodawane przez zamulonych zwierzchników przez słuchawki. Trzeba gdzieś dotrzeć, coś znaleźć, bądź po prostu wystrzelać wszystkich w okolicy. A jest czym, ponieważ w nasze łapki trafią karabiny, shoguny, snajperki, granaty, wyrzutnie rakiet, miotacze ognia. Wystarczy z nawiązką. Kumple i wrogowie zazwyczaj starają się zachowywać bardzo naturalnie (oczywiście jak na takie warunki przystało), lecz nie zawsze im się to udaje. Pomocnicy chorują na jaskrę, a oponenci po strzale z shotguna lecą w naszą stronę, jakby byli holowani. Przy okazji cichutko sobie popiskują. Ach tak – dźwięk. Toż to jakieś nieporozumienie. Umierający zamiast krzyczeć lub dławić się krwią, wydają z siebie jakieś krótkie nieartykułowane stęknięcia. To chyba jakiś spisek. Trzeci tytuł z rzędu w ostatnim czasie, w którym dzieją się takie rzeczy. Czyżby ktoś naciskał, aby w grach nie można było zobaczyć zbyt realistycznych sekwencji śmierci? Większość broni brzmi bardzo podobnie, czyli mniej więcej tak, jakby ktoś uderzał młotkiem w grubą dechę. Za to sterowanie wypadło bardzo dobrze. Przyciski są prawidłowo obłożone, a wojak sprawnie reaguje na nasze komendy. Celowanie jest wspomagane przez konsolę, co ku mojemu zdziwieniu bardzo pomaga.

Co mi się podoba? Na pewno klimat i realia **Iron Strom**. Ale jeszcze bardziej by mi się podobał, gdyby grafika była w porządku. Protoplasta **Iron Strom** ukazał się w 2002 roku na PC, a jak się pewnie domyślacie niewiele od tamtego czasu poprawiono. Nawet pomimo tego, że wymieniono cały silnik napędzający ten tytuł. To już nie ta klasa. Na szczęście **Iron Strom** oferuje miłe, choć niezbyt ambitne tryby zabawy dla kilku osób. I muszę powiedzieć, że od czasu TimeSplitters nie bawiłem się tak dobrze. Zresztą spójrzcie do ramki. Killzone uzmysłowiło mi, że nie tego oczekujemy. Pragniemy wyraźnie nakreślonej fabuły, opowiedzianej z pompą i wodotryskami. Chcemy postaci charyzmatycznych i świeżych. Ttego tutaj nie ma. Poza tym, gra jest raczej w porządku. Znajdziecie tu sześć gigantycznych poziomów, których ukończenie zajmie więcej niż dziesięć godzin. Jeśli macie ochotę na niezobowiązującą strzelaninę fpp na PS2 w ciekawych realiach – **Iron Storm** nada się do zabicia nudy.

OG

W przerwie przed respawnem

W **Iron Strom** zagracie nawet w cztery osoby na podzielonym ekranie. Szkoda, że pomysły na zabawę ograniczyły się tylko do walki każdy na każdego, drużynowej wyrzynki i przechwytywania flagi. W każdym z nich poszalejecie na kilku poziomach i pomachacie całym dostępnym arsenałem. Na niektórych arenach poustawiane są stacjonarne działka, które w doskonale znany sposób umilą dzień wszystkim chętnym. Naturalnie pozostaje pewien niedosyt. Chciałoby się rozróby w sieci, szczególnie z większą liczbą osób. Ale jeśli chodzi o kilku kumpli stłoczonych w jednym pokoju przy dużym TV, to co ma do zaoferowania **Iron Storm** w zupełności wystarczy.

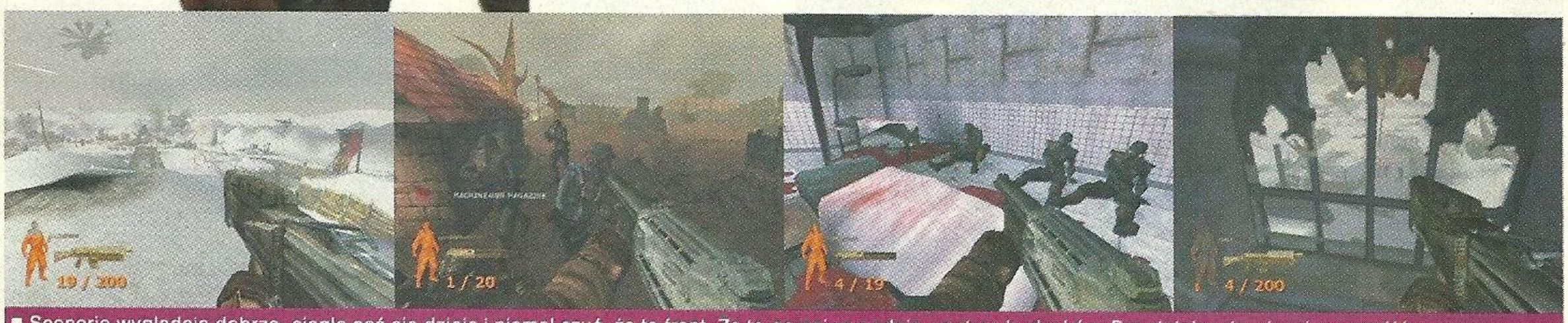
PlayStation 2 — *W porządku - można trochę postrzelać.*

- *Wydawca:* Wanadoo
- *Producent:* Rebellion
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2 etc.*

6.4



■ Scenerie wyglądają dobrze, ciągle coś się dzieje i niemal czuć, że to front. Za to gorzej wypadają wnętrza budynków. Przydałoby się więcej szczegółów.

- **Dobre:** Prosty system walki, trzepanie długich kombosów, efekty specjalne.
- **Złe:** Zwolnienia, łatwi przeciwnicy, mashowanie po jednym przycisku, nieciekawe postacie.
- **Brzydkie:** Blade tekstury, niska rozdzielczość, mała paleta kolorów.

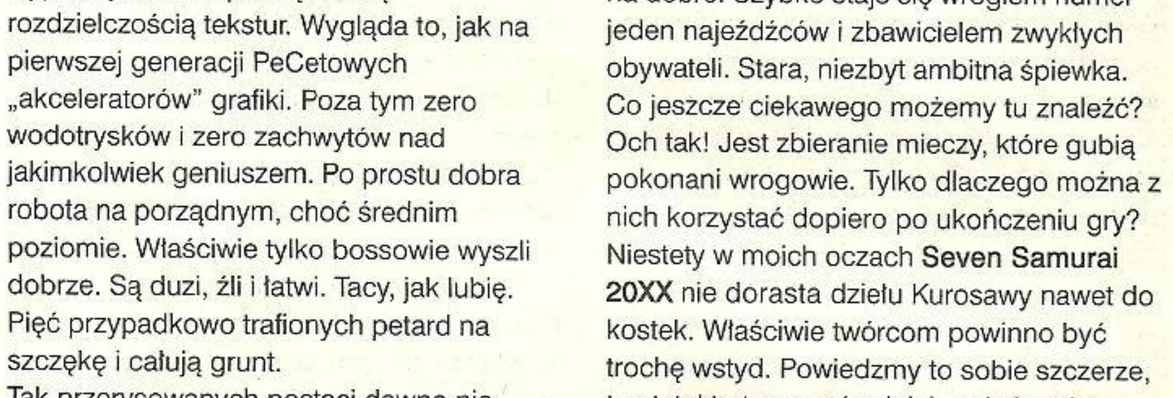
SEVEN SAMURAI 20XX

„Siedmiu Samurajów" w niedalekiej przyszłości

Akira Kurosawa tworzył niesamowite filmy. Jednym z nich było *Siedmiu Samurajów*. Teraz Sammy stworzyło odpowiednik tego filmu na miarę XXI wieku.

Nie, nic nie pokręciłem. Przez te kilkadziesiąt lat środki przekazu oraz pewne idee zmieniły się. W tej chwili gry zaczynają być postrzegane jako media funkcjonujące na tych samych zasadach, co kino czy radio. Wejście konsol do mainstreamu tylko w tym pomogło. I tak, jeśli za czasów Kurosawy młodym ludziom bliższe były idee samurajów, tak teraz wolą zanurzać się w odmęcie fantasy i sci-fi.

Wbrew tytułowi w **Seven Samurai 20XX** gramy tylko jedną postacią – Natoe i zawsze walczymy samotnie. Trochę to śmieszne, ponieważ co chwilę widzimy innych wojowników, ale jeśli dochodzi do walki, natychmiast gdzieś się ulatniają. Zasady są bardzo proste. Rozwalamy wszystkich na danym, zamkniętym obszarze. Bohater mówi wtedy, jakie to było proste (proste, proste... a mnie palec boli!) i biegniemy sobie na następną planszę (chwilę się dogrywa). Tu z kimś rozmawiamy i wszystko zaczyna się od nowa. Zazwyczaj siekamy jakieś chude roboty lub inne chore stworzenia, nieznanego pochodzenia. Robi się to przy pomocy kwadratu, który po ukończeniu **SS20XX** zniknie z przycisku i trzeba będzie go dorysowywać kredką. Praktycznie nawala się tylko w niego, od czasu do czasu korzystając z uskoku lub wyjęcia drugiego miecza. A kiedy już się go wyjmie, zaczyna się jazda. Każdy cios owocuje wystrzeleniem całego widma barw, a ekran rozbłyska ze stroboskopową częstotliwością. Od czasu, do czasu będziecie świadkami matrixowych objazdów kamery i fachowych zwolnień, podczas których dokładnie sobie obejrzycie rozczłonkowywanie wrogów. Jest jednak haczyk. Drugiego miecza nie można wyjmować kiedy tylko się chce. Najpierw musi naładować się odpowiedni licznik. Robi się to dość szybko, ale blokowanie powoduje, że odliczenie zaczyna się od nowa, a po odpaleniu da się z niego korzystać tylko kilka sekund. Natoe sam stara się naprowadzać na oponentów. Wystarczy, że skierujecie analog w odpowiednią stronę, a sam podjedzie na piętach kilka metrów.



■ Smutne to, że pozostałych sześciu neo-samurajów nie uczestniczy w walce.

Czy pięćdziesiąt ciosów wystarczy na sklejenie ciekawej wiązanki? Z pewnością, Sammy zawsze w tym brylowało. Szkoda tylko, że jest to powtarzanie tych samych kombinacji, a nie jakieś finezyjne wykrętasy. Wszystko to wygląda nieźle, tylko... blado. Seven Samurai 20XX charakteryzuje się wypraną z barw oprawą i niską rozdzielczością tekstur. Wygląda to, jak na pierwszej generacji PeCetowych „akceleratorów" grafiki. Poza tym zero wodotrysków i zero zachwytów nad jakimkolwiek geniuszem. Po prostu dobra robota na porządnym, choć średnim poziomie. Właściwie tylko bossowie wyszli dobrze. Są duzi, źli i łatwi. Tacy, jak lubię. Pięć przypadkowo trafionych petard na szczękę i całują grunt.

Tak przerysowanych postaci dawno nie widziałem. Są sztampowe, płaskie, szare. Nawet główny bohater z pępkiem na wierzchu (obowiązkowa drabinka!) i goglach na czole wygląda jak nieszczęśliwe epicentrum wszystkich zniewieściałych cech. Taki turbolanser.

A skoro jesteśmy przy lansowaniu, to nie można zapomnieć o baunsowaniu, ponieważ będziecie mieć przy czym pomachać dłońmi z prędkością światła. Najlepiej załóżcie od razu białe rękawiczki, a poczujecie się jak w dobrym „Wixa na Maxa" klubie. Oczywiście żartuje. Muzyka została stworzona przez profesjonalistę i brzmi dobrze oraz tworzy arcade'owy klimat, a że to raczej nie moje klimaty, to już inna historia. Zresztą wiecie, bity pasują do samurajów, jak pięść do oka. Nawet do tych neo-samurajów.

Historia? Specjalnie dla Was cała esencja. Intro nie pokazuje nic ciekawego. W zasadzie to luźna zbitka wyrenderowanych scen, spośród których wybija się tylko krótka walka Natoe z adwersarzami oraz widok płonącej wioski. Mieścina jest ważna, ponieważ to w niej się wszystko zaczyna. Dziwnym trafem bohater ląduje w samym środku pożaru i musi walczyć. Po chwili ratuje bezbronne dzieci i tak już się wciąga na dobre. Szybko staje się wrogiem numer jeden najeźdźców i zbawicielem zwykłych obywateli. Stara, niezbyt ambitna śpiewka.

Co jeszcze ciekawego możemy tu znaleźć? Och tak! Jest zbieranie mieczy, które gubią pokonani wrogowie. Tylko dlaczego można z nich korzystać dopiero po ukończeniu gry? Niestety w moich oczach **Seven Samurai 20XX** nie dorasta dziełu Kurosawy nawet do kostek. Właściwie twórcom powinno być trochę wstyd. Powiedzmy to sobie szczerze, ten tytuł to typowy średniak, w który nie włożono zbyt wiele wysiłku. Jatka jest przyjemna, ale na krótką metę. Wiekowy Devil May Cry ma dwadzieścia razy więcej miodu i jest sto razy ładniejszy. Jest tu wiele niespójności, bardzo ograniczone możliwości i prymitywna zabawa. To po to czekaliśmy na next-geny, żeby bawić się w zamkniętych sztucznie miejscach, lub patrzeć na zwolnienia i wyskakujących znikąd przeciwników?

Ale tak czy inaczej, wedle hasła – każda potwora znajdzie amatora, dziełko Sammy na pewno znajdzie nabywców. I OK, ale kupcie sobie jakieś plastry na odciski.

OG

Znane nazwiska!

Wśród twórców **Seven Samurai 20XX** wypatrzyłem dwa ciekawe nazwiska. W oprawie maczał palce Jean Giraud Moebius – autor wielu ciekawych komiksów. Oprócz rysowania bawił się już z innymi mediami. Współpracował przy takich filmach, jak: *Alien*, *Diuna*, *Tron* i *Piąty Element*. Za muzykę zabrała się wielokrotnie nagradzana gwiazda J-POP'u – Ryuichi Sakamo, który zaczynał swoją karierę w latach siedemdziesiątych ubiegłego stulecia wydając solowy album techno! Potem współtworzył formację YMO (Yellow Magic Orchestra), ale jak widać został dostrzeżony również przez twórców gier.

PlayStation 2 — *Drugoligowa sieka. Zabawna, ale bez przesady.*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Sammy/Dimps
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA 6
DŹWIĘK 6
MIÓD 6

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.9

■ Grafika przypomina pierwszą generację gier na PS2, ale efekty są wykozaczone!

- **Dobre:** Sporo licencjonowanych samochodów, ładne filmy, rozbudowany tryb Event.
- **Złe:** Fizyka i model jazdy – co to ma być? Z hamulcami za łatwo, bez nich – furą wściekle wozi.
- **Brzydkie:** Przeciętna grafika, tragiczne głosy w filmach i w ogóle bez polotu to wszystko.

■ W trybie Racing Life scenariusz odsłaniany jest przed nami w formie renderowanych filmów. Dalej już standardowo: ustawienie samochodów, wyścigi i tak aż do znudzenia.

R: RACING

To nie jest nowy Ridge Racer, choć wszyscy bardzo tego chcieliśmy

R: Racing to nowe dzieło ekipy odpowiedzialnej za doskonale znaną serię Ridge Racer, która według PR Managerów Namco „potrzebowała nieco świeżości zanim zabierze się za kolejną cześć kultowej serii". Mam nadzieję, że już złapali wiatr w żagle, bo ich „powiew świeżości" jest bardzo przeciętny.

Wolno... Nudno... Bez rewelacji... to moje pierwsze odczucia po odpaleniu trybu Racing Life, w którym dziewczyna pracująca jako kierowca karetki dostaje propozycję wkroczenia do świata wyścigów samochodowych. Tryb scenariusza to seria kolejnych wyścigów i testów, przeplatana co jakiś czas efektownymi renderowanymi filmami. Gracz nie ma żadnego wpływu na to, jak potoczy się fabuła, choć w kilku miejscach gra pozostawia taką nadzieję. Próżną, bo gdy zrobisz na trasie coś, czego scenariusz nie przewiduje – Game Over. A mnie prawie uśpiło to, że zaczyna się od słabszych i wolniejszych furek, przez co uczucie pędu jest minimalne. Oczywiście potem dochodzą szybsze i mocniejsze samochody.

Wygląda na to, że programiści do końca nie mogli się zdecydować, jaki wcisnąć model jazdy – zręcznościowy czy realistyczny. Postanowili uderzyć w realistycznym kierunku, ale... zostawili furtkę dla wszystkich fanów zręcznościówek w postaci opcji Brake Assist, czyli automatycznego hamowania. Wyszedł z tego po prostu kocioł bez ładu i składu. Decydując się na wyłączenie BR nie da się wziąć zakrętu bez hamowania, więc co chwila trzeba zwalniać i dusić przycisk. Ten model jazdy nie przebacza mocniejszego szarpnięcia ręcznym; samochód wozi jakby tańczył na lodzie. Nonsens. Z kolei przy włączonym asystencie hamulców wygrywanie wyścigów nie sprawia żadnych kłopotów – pięć, dziesięć, piętnaście sekund przewagi nad każdym rywalem gwarantowane i można spytać się właściwie po co jest ta opcja? „Dla każdego coś miłego" pomyślicie – tylko, że to nie do końca tak wygląda. Fizyka jest po prostu skopana, nieprzyjazna i poważnie ogranicza radość z wyprzedzania kolejnych przeciwników. Oczywiście wszelkie zderzenia z przeciwnikami dają klasyczny efekt kartonowych pudeł.

Przez chwilę zabawna jest sama rywalizacja na torze. Namco starało się wcisnąć w konsolowych kierowców przebłyski osobowości. Mają nazwiska, a gdy nasza bohaterka atakuje znajdujący się przed nią pojazd celem wyprzedzenia – rzucają komentarze. Mają także swoisty pasek energii, napełniający się w momencie, gdy siedzimy im na ogonie. Gdy dojdzie do końca i zmieni kolor na czerwony – przeciwnik denerwuje się i popełnia głupie błędy. Na przykład daje po hamulcach i można go łatwo wyprzedzić, czy robią coś równie absurdalnego. Poza tym inteligencja kierowców jest przeciętna.

Obok głównego trybu o nazwie Racing Life jest Arcade, Time Trial i Vs. dla dwóch graczy na podzielonym ekranie. Znalazła się też rozbudowana opcja Event, w której uczestniczy się w kolejnych zawodach i kupuje samochody. Na końcu jest także garaż, gdzie można podejrzeć zdobyte/kupione samochody. Jest ich sporo, są licencjonowane i można długo męczyć się odblokowując kolejne. Jeśli komuś się będzie chciało, naturalnie.

Przed każdym wyścigiem nie zabrakło czegoś dla fanów grzebania w bebechach samochodów – można ustawić dziesiątki opcji, zmieniać masę rzeczy, ale... No właśnie. Nie ma specjalnej potrzeby tego robić, bo każdy samochód jest przygotowany optymalnie do kolejnego wyścigu. W zawodach terenowych, na asfalcie, na owalu, czy na długiej prostej – nie ma to praktycznie żadnego znaczenia. No chyba, że ktoś ma zamiar bić swoje własne rekordy czasowe w Time Trial, ale nie widzę chętnych.

Oprawa jest raczej przeciętna, choć na pewno nie słaba. To gra multiplatformowa i na każdej z konsol prezentuje się niemal identycznie. Powtarzające się tekstury nie dodają jej uroku, podobnie jak ubogie tła. Efekty świetlne ograniczono praktycznie do przebijających czasem zza chmur promieni słonecznych, ładne są za to modele samochodów – ale nie tak ładne, jak w topowych racerach. Największym plusem oprawy graficznej jest płynna animacja pracująca w 60 klatkach na sekundę. Jest standardowy, nowoczesny design menusów i całkiem udane renderowane filmy prezentujące scenariusz (choć jest ich o wiele mniej, niż się tego spodziewacie). W przypadku dźwięku Namco totalnie nie trafiło z muzyką. Jazzujące bity raczej usypiają, niż zagrzewają do walki, choć w innej grze mogłyby się dobrze sprawdzić. Dialogi podczas filmów są czytane skandalicznie. Nieco lepiej jest na torze, gdzie gadają zarówno przeciwnicy, jak i pilot/szef zespołu. Dźwięki silników bardziej przypominają przecinaki i inne ścigacze.

R: Racing to przeciętna pozycja. Zarówno w kategorii pseudo-symulatorów, jak i zręcznościówek są lepsze gry na Xboxa i PS2. Posiadacze GameCube mogą się skusić ze względu na sporą liczbę licencjonowanych samochodów i dołączonego Pac-Mana Vs.

Gulash

■ Podczas gry przez cały czas ktoś coś gada - szef zespołu, przeciwnicy. Fajne to.

Pac-Man vs. w bonusie

Posiadacze GameCube otrzymują w zestawie świetną zabawkę. Otóż jest to nowoczesny Pac-Man dla kilku graczy, w którym jedna osoba kieruje właśnie żółtym zjadaczem krop, a reszta polującymi na niego duchami. Rolę kontrolera Pac-Mana pełni GameBoy Advance podpięty do konsoli przez specjalny kabelek. Żółty ma na ekranie GBA widok na pełne pole gry, a duchy na ekranie TV obserwują jedynie wycinek terenu. Bez GBA z kabelkiem nie da się grać. Zapraszam do Neona na większe testy tej zabawki.

■ Nie brakuje odcinków specjalnych - czasówek, ale sporo można im zarzucić.

PS2, Xbox, GCN — *Ni pies, ni wydra - takie sobie wyścigi.*

- *Wydawca:* EA
- *Producent:* Namco
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.*

- **Dobre:** Onimusha jak się patrzy. Prosty system, jasne zasady i sporo siekania. Multiplayer nawet dla czterech osób.
- **Złe:** Story Mode dla jednego gracza potraktowane po macoszemu.
- **Brzydkie:** Prezencja – nikt nawet nie wysilił się, żeby wyrenderować piękne intro. Zonk.

ONIMUSHA BLADE WARRIORS

Imprezowa mordobitka w świecie znakomitej serii Capcom

I rzekł odziany w garnitur prezes na zebraniu: „Jenów coś u nas mało. Zróbcie coś z tym, ino wartko". Na to wstał jeden z producentów i odrzekł: „Prezesie, mam taki pomysł..." Tak mogło wyglądać zebranie zarządu Capcom, na którym zapadła decyzja o rozpoczęciu prac nad **Onimusha Blade Warriors**. Mogło też być inaczej – na przykład pracujący nad serią Onimusha artyści popełnili **Blade Warriors** przez trzy lata wykorzystując przerwy śniadaniowe i zostając pół godziny po pracy. Ale szczerze mówiąc przychylam się do tej pierwszej opcji. Wiadomo, że Onimusha 3: Demon Siege będzie ostatnią częścią trylogii, ukaże się za kilka miesięcy, a fani spokojnie w tym czasie łykną sobie **Blade Warriors**.

Onimusha Blade Warriors to momentami nawet zabawna sieka osadzona w realiach serii. Autorzy zebrali po prostu postacie, miejscówki i system walki, potem wrzucili do wielkiego kotła, zamieszali i dostali gotowy produkt klasy B. Na początku dostępnych jest dwanaście postaci – w tym naturalnie Jubei i Samanosuke, ale nie brakuje również demona Marcellusa, kunoichi Kaede, czy nawet tradycyjnego zombiaka w wielkim kapeluszu. W miarę postępów w grze pojawiają się kolejne, jak choćby master demon Nobunaga, czy dopakowane wersje początkowych. Nie zabrakło kilku bohaterów wszechświata Capcom, w tym naturalnie Mega Mana, który swoją drogą pasuje tu jak pięść do oka. W sumie na odblokowanie czeka dwanaście postaci i osiem dodatkowych miejscówek.

Blade Warriors to w założeniach prosta i przyjemna party game. Każda z postaci walczy nieco inaczej od pozostałych, ale zestaw podstawowych ciosów jest niemal identyczny.

Do atakowania służą chlast mieczem i kopniak, z wariantami uzyskiwanymi po wciśnięciu R1. Jest blokowanie i specjalny ruch zachodzący od tyłu przeciwnika. Kopniaków nie można zablokować, zatem łatwo jest znaleźć receptę na każdego adwersarza. Do tego na arenach walają się różne przedmioty, od mieczy i sztyletów aż po karabiny maszynowe. Można je wykorzystać przeciwko nieprzyjaciołom, ale niektóre mogą mieć także negatywny skutek na naszego bohatera. Trzymana za długo bomba wybuchnie w rękach, jest też na przykład „ogłupiacz", który zmienia rozłożenie przycisków na padzie (wciskam lewo, a ten leszcz idzie w prawo). Aha, naturalnie można skakać i siekać z powietrza. Ogólnie, system jest dość prosty i przejrzysty, choć wykorzystuje niemal wszystkie przyciski na joypadzie.

Areny zbudowane są z kilku planów bądź platform. Po szybkim klepnięciu dwa razy w górę na krzyżaku bohater zmieni plan, wykonując długi skok. Gdy miejscówką, na której toczy się walka jest otoczenie jakiegoś budynku, bohater po prostu wskoczy na piętro albo na dach. Na polu zmienia plan, oddalając się co raz bardziej od ekranu i gracza. Skakać trzeba, bo niektórzy przeciwnicy stoją sobie w oddali i strzelają z łuków, a jakoś trzeba się przecież do nich dostać i zaciukać. Nieprzyjaciele również zmieniają plan, można więc zaczaić się na nadlatującego gościa i wcisnąć mu na klatę potężną kombinację. Klasycznie dla serii rozwaleni przeciwnicy zostawiają kolorowe i świecące kule, symbolizujące ich dusze. Trzeba je absorbować, przystając na chwile i wciskając kółko. Bohater napina się, pozostaje otwarty na ataki, ale w końcu miecz wsysa dusze, które odnawiają nieco energię i przydają się potem przy budowaniu statystyk postaci. Między poziomami wyświetlany jest ekranik, na którym możemy zdobyte podczas walki duszyczki zamienić na punkty ataku, obrony bądź magii, a także zapisać grę.

■ Na każdym poziomie gra przyznaje pewien limit czasu, w którym trzeba się zmieścić.

■ Masakra demonicznego Marcellusa - szlachetna stal jest dobra na wszystko.

Dla samotnego gracza autorzy przygotowali Story Mode, składający się z serii kilkunastu walk przeplatanych animacjami. Walki nie tylko polegają na wyniszczeniu wszystkiego, co się rusza na danej planszy, ale także na zmieszczeniu się w wyznaczonym limicie czasowym, czy zebraniu odpowiedniej liczby dusz poległych. Słowem – gra czegoś tam od nas chce.

Ale cały ten tryb jest zrobiony tak na odwal się, że właściwie nie ma na czym się oprzeć. Być może dlatego, gdy wyskakuje ekran tytułowy, od razu wrzuca nam kursor zaznaczony na versus. No i w tym przypadku **Onimusha Blade Warriors** może przez jakiś czas porządzić. Można mordować się nawet w cztery osoby, albo użyć do tego celu postaci kierowanych przez konsolę, także w zespołach. Tryb ten da się niemal dowolnie modyfikować pod względem zawartości aren, więc jeśli komuś nie podobają się bomby, można się ich po prostu pozbyć. Opcja Custom vs. pozwala używać postaci naładowanej wcześniej w Story Mode.

Oprawa jest porządna, ale nic ponad to. Capcom potrafi dostarczyć ładniejsze pozycje, choć i tutaj nie ma specjalnie na co narzekać. Modele postaci są ładne i szczegółowe, ale widać, że nie aż tak dobre, jak w Onimushy. No, ale tam były statyczne tła, które nie obciążały za bardzo procesora i graficy mieli większe pole do manewru. Miejscówki są ładne i schludne, a przede wszystkim pasują do klimatu serii.

Animacja jest w miarę płynna, co przy powiedzmy siedmiu postaciach na ekranie jest sporym plusem.

Blade Warriors zawodzi pod względem prezentacji. Po prostu od razu widać, że to gra o niskim budżecie. Intro stanowi zlepek scen pochodzących bezpośrednio z gry, scenki mające pchać scenariusz są słabe i krótkie, menusy – aż za bardzo proste, staroszkolne i bez powera. Do muzyki i odgłosów towarzyszących walce nie ma się co czepiać, ale już głosy są strasznie słabe. Postacie ciągle powtarzają swoje kwestie, przez co robi się nudno, a gra aktorska podczas przerywników to naturalnie śmiech na sali.

Niestety, **Onimusha Blade Warriors** to nie Super Smash Bros. nowej generacji. Bohaterowie nie są rozpoznawalni na pierwszy rzut oka jak postacie Nintendo. Nie da się z Onimushy zrobić wielkiej komedii dla czwórki roześmianych mistrzów padów, a jako poważna gra zawodzi. Przejście gry każdą postacią i znalezienie wszystkich sekretów i broni może potrwać nawet i kilkanaście godzin, a przez jakiś czas można posiekać się z kumplami, ale jak dla mnie to zabawka na jeden, może dwa wieczory.

Gulash

PlayStation 2 — *Całkiem zabawne przez kilka godzin.*

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1-4

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Multi Tap 2*

6.3

R:RACING

Approved and Licensed Product of Group Lotus plc. FORD, PUMA and FOCUS are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Chevrolet Corvette C5-R and HUMMER are General Motors trademarks used under license to Namco Limited. Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper and Charger and its trade dress are used under license by Namco. © DaimlerChrysler Corporation 2003. Saleen®, S7™, all its vehicles, names, logos and their designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to Namco. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Confidential unpublished work. ©1999-2002 Dolby Laboratories. All rights reserved. R:Racing&©2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. All other trademarks and copyrights associated with the circuits, manufacturers, cars, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners.

G.CAVALLI
SHOEI

Approved and Licensed Product of Group Lotus plc. FORD, PUMA and FOCUS are registered trademarks owned and licensed by Ford Motor Company. Chevrolet Corvette C5-R and HUMMER are General Motors trademarks used under license to Namco Limited. Dodge is a trademark of DaimlerChrysler Corporation. Dodge Viper and Charger and its trade dress are used under license by Namco. © DaimlerChrysler Corporation 2003. Saleen®, S7™, all its vehicles, names, logos and their designs are registered trademarks of Saleen, Inc. used under license to Namco. Dolby and the double-D symbol are trademarks of Dolby Laboratories. Confidential unpublished work. ©1999-2002 Dolby Laboratories. All rights reserved. R:Racing&©2003 NAMCO LTD., ALL RIGHTS RESERVED. All other trademarks and copyrights associated with the circuits, manufacturers, cars, models, trade names, brands and visual images depicted in this game are the property of their respective owners.

- **Dobre:** Mimo wszystko ładna grafika i animacja. Dobra propozycja dla fanów taktycznych shooterów.
- **Złe:** Mało powodów, aby samemu zaangażować się w wymianę ognia. Przepychanie pod drzwiami.
- **Brzydkie:** Cięcia w grafice w stosunku do wersji na mocniejsze sprzęty. Szczególnie boli wywalenie ładnych filtrów.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3

Tęcza Sześć wzywa PlayStation 2

Clancy to prawdziwy mocarz. Wypluwa z siebie książki niczym szybkostrzelny karabinek, a przy tym zawsze trafia prosto między oczy. Nie ukrywam, że jestem fanem jego dzieł, za to gier na ich podstawie - już mniej. **Rainbow Six 3** na PS2 ma szansę to zmienić.

Choć podchodzę z rezerwą, **RS3** od pierwszej chwili chwyta mnie mocno za gardło niesamowitym intrem. Właśnie tak wyobrażam sobie wizualizację pomysłów Toma. Desant z helikoptera i akcja z bombą rządzą na całej linii. Po prostu mistrzostwo świata.

Co dalej? Krótki trening przypomina, jak należy skutecznie działać w grupie. Lewy analog odpowiada za poruszanie, a prawy za celowanie. Najważniejsza jest odpowiednia strategia i sprawnie wydawane rozkazy. Za wszystko odpowiada przycisk X, w odpowiednich kombinacjach. Spoglądam na podłogę i wciskam go – komandosi natychmiast transportują się tam, gdzie im wskazałem. Patrzę na drzwi, przytrzymuje X, a natychmiast wyskakuje proste menu. Wybieram jedną z czterech akcji (np. wrzucenie granatu oślepiającego i zabezpieczenie terenu) i czekam, aż podwładni posłusznie ją wykonają. Mogę też pozostawić ich przy jednych drzwiach i rozkazać, aby tam wpadli, kiedy ja będę szturmował przez drugie. Komend w stosunku do SOCOM'a może jest mało, ale jest to sama esencja, więcej nie trzeba używać. I najważniejsze – R1 to spust.

Po rozgrzewce czas na mięsko. Sytuacja jest taka: terroryści wpadli na szczyt G-8 i pojmali dwóch zakładników. Dla lokalnych sił specjalnych jest za gorąco, mogliby się sparzyć. Od takich akcji jesteśmy MY! Zatem w drogę. Najpierw należy dostać się do wioski. Kręcę się trochę po ulicach wyłuskując nieuważnych strażników. Wywiad podał, że pierwszy zakładnik jest przetrzymywany w kościele. Udało nam się tam dostać i w głównej sali dopadliśmy złoczyńców. Kryli się za przewróconymi ławami, ale wprawni komandosi szybko wykopali ich na tamten świat. Bezbronna pani przy ołtarzu została „zabezpieczona" i ruszyliśmy do piwnicy, gdzie podobno miał znajdować się drugi VIP. Przeszukaliśmy kilka pomieszczeń, ale nigdzie go nie było. W końcu natknęliśmy się na terrorystów kryjących się, jak szczury, na najniższym poziomie. Po szybkiej akcji druga ofiara została uwolniona cała i zdrowa. Po powrocie do bazy okazało się, że kilku terrorystom udało się uciec. Zabawa jeszcze się nie skończyła...

Tak mniej więcej przedstawia się klimat tej serii. **RS3** to taktyczna strzelanka, gdzie akcję będziecie obserwować z pierwszej osoby. W trybie dla jednej osoby czeka na Was do wykonania piętnaście misji, przy czym jedna jest ekskluzywna dla PS2. Mocny akcent położono na tryby multi. Zacznijmy od online, ponieważ to on jest najsmaczniejszym kąskiem. Znajdziecie tu survival, team survival (czyli kto przeżyje najdłużej) oraz Sharpshooter (zwykła wyżynka). Komunikować się z pozostałymi graczmi można przy pomocy klawiatury bądź mikrofonu, podłączanych do USB. W przeciwieństwie do dwóch pozostałych wersji tu zagracie maksymalnie trzech na trzech. Trochę biednie. Jest to już trzecia realistyczna strzelanka online na PS2 w tym roku i pod tym względem wypada najgorzej. Za to nadrabia opcją kooperacji na podzielonym ekranie dla dwóch, która choć nie oferuje zbyt wiele, jest naprawdę miłą odmianą od samotnej eksterminacji.

Grafika z jednej strony zachwyca, z drugiej zawodzi. Podoba mi się pewna stylowość etapów. Już sam ich widok powoduje, że można się wczuć w klimat danego miejsca.

Toys for Boys

Ach, zabaweczki. Tu bronie powinny być traktowane tak samo, jak auta w Gran Turismo. W Rainbow Six 3 weźmiecie w łapki aż trzydzieści autentycznych broni. Są doskonale odwzorowane zarówno pod względem wizualnym, jak i funkcjonalnym. Wydawane przez nie dźwięki i ich animacja są na najwyższym poziomie. Kiedy złapiecie za spust poczujecie moc, ale pamiętajcie, aby kontrolować serię ponieważ tu nikt nie chodzi z wiadrami amunicji przy pasie. Tylko popatrzcie tylko na tę listę: AK-47, AUG, FAMAS G2, G36C H&K, G3 A3, GALIL, L85A1, M16A2, M4 Colt, TAR-21, M1, USAS-12, MP5A4 H&K, MK5 SD5 H&K, MAC 11 Ingram, P90 FN-FAL, SR-2, TMP, UMP, M249 SAW, M60E4, AW Covert, M82A1 Barret, PSG-1 H&K. Dla fanatyków to prawdziwa gratka.

■ Grafika w wersji na Xboxa jest bardziej szczegółowa. Tu wypada przeciętnie.

Kiedy przeprowadzacie desant w zimnej, cichej wiosce macie pewność, że co chwilę wpadniecie w jakąś zaspę, a spokój tylko czasami będzie przerywany pojedynczymi seriami. Komandosi ubierają się w zależności od środowiska, w którym przebywają. Są dobrze animowani, ale zdarza im się uparcie wchodzić na ściany bądź, co dzieje się o wiele częściej, zachowywać nienaturalnie. Tektury są ładne i kolorowe, choć nie w wysokiej rozdzielczości. Denerwuje za to obcięcie wielu szczegółów oraz skrócenie poziomów w stosunku do wersji na Xboxa. Odczują to tylko Ci, którzy mieli radość bawienia się na konsoli Microsoftu lub PeCecie (niestety tak jest w moim przypadku), reszta będzie mogła spać spokojnie. Tak, czy inaczej **Rainbow Six 3** i tak wygląda o wiele lepiej niż recenzowany w poprzednim miesiącu Ghost Recon: Jungle Storm na PS2.

Do Waszych uszu nie dotrze żadna muzyka podczas misji (oprócz momentu, gdy polegnie towarzysz).

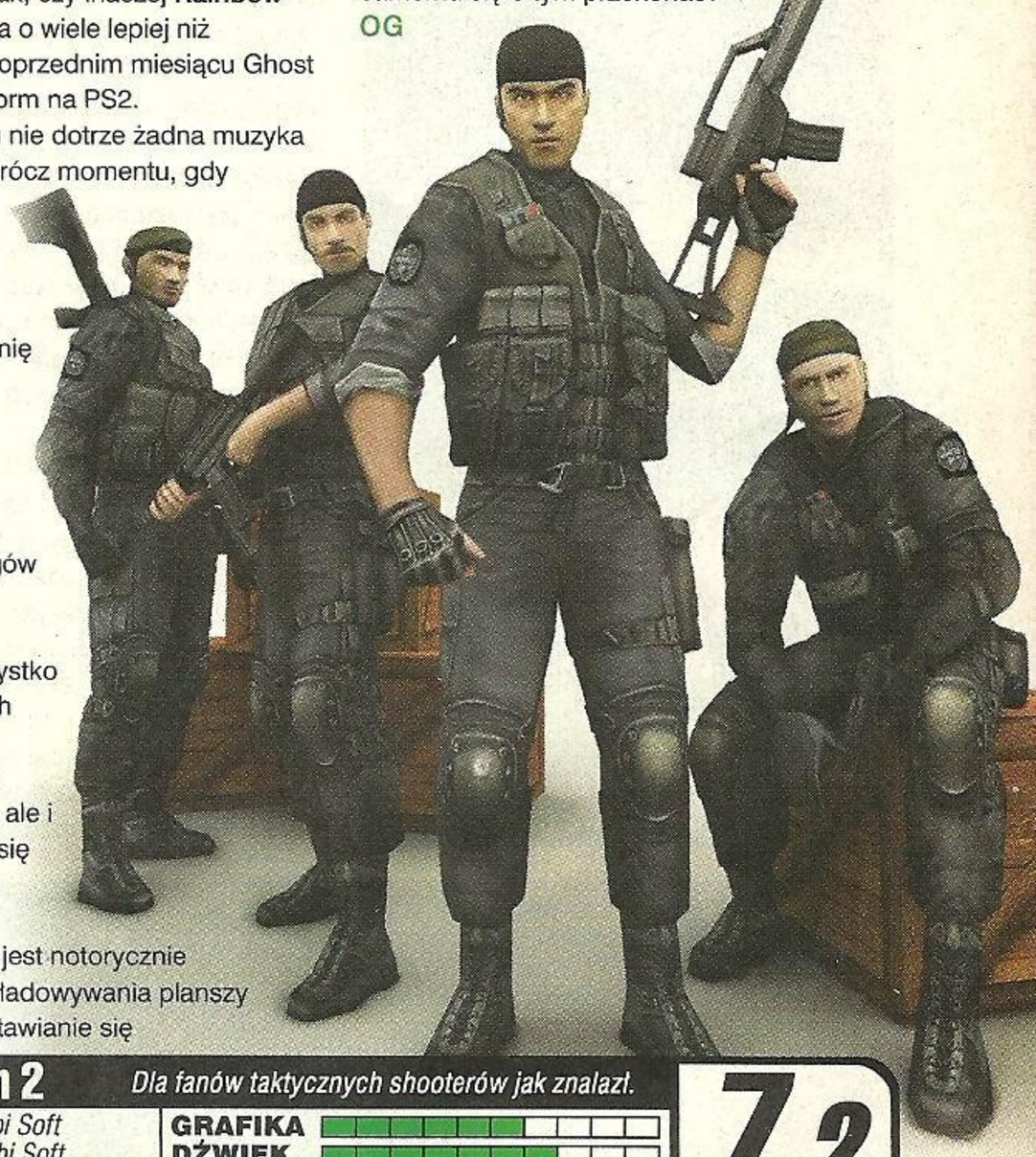
I bardzo dobrze.

Za to usłyszycie prawdziwą symfonię w wykonaniu kilkudziesięciu broni, odgłosy stukania butów o podłoże, komentarze kolegów oraz oddech kierowanego komandosa. Wszystko bez najmniejszych zgrzytów.

Rainbow Six 3 to twardy zawodnik, ale i tak nie udało mu się rozłożyć mnie na macie. Misternie budowany klimat jest notorycznie psuty poprzez doładowywania planszy oraz za długie ustawianie się komandosów pod drzwiami przed wtargnięciem do środka. A jest to najczęstsza czynność, jaką będziecie wykonywać – patrzeć, jak konsola stara się przepchać biegnących w miejscu wojaków. Nagle okazuje się też, że zabawa jest troszkę zbyt prymitywna. Właściwie do wszystkiego da się wykorzystać swoich kolegów, samemu kryjąc się za nimi. A przecież nie o to chodzi. Zabawa powinna być tak skonstruowana, aby zmuszać do aktywnego uczestnictwa. To udaje się tylko wtedy, gdy trzeba otworzyć parę drzwi na raz. A to troszkę za mało, aby utrzymać mnie na dłużej przy konsoli.

Pewnie tak samo będzie w Waszym przypadku, ale czemu nie wypróbować przed zakupem i samemu się o tym przekonać?

OG



PlayStation 2 — *Dla fanów taktycznych shooterów jak znalazł.*

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Ubi Soft
- *Liczba graczy:* 1 (6 online)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor*

7.2

■ Jesli chcesz, by chłopaki wykonali za Ciebie robotę, zrobią to bez szemrania.

■ Co to za symulator komandosa bez noktowizora i termowizji? R6 naturalnie je ma.

- **Dobre:** Fachowy klimat, niezła grafa i mnóstwo sikania.
- **Złe:** Dlaczego w grach prześladują mnie tak tragiczne kamery? No i nuda na dłuższą metę.
- **Brzydkie:** W sumie wszystko trzyma w miarę przyzwoity poziom i nie ma tu jakichś tragicznych wpadek.

FIREFIGHTER F.D. 18

Męska gra: rąbanie toporkiem i sikanie na ogień

Nigdy nie chciałem być strażakiem, teraz też nie chcę być strażakiem i w przyszłości raczej nic nie jest mnie w stanie do zabawy w odważnego strażaka przyciągnąć. A już na pewno nie będzie to **Firefighter F.D. 18**. Nie powiem, żebym jakoś specjalnie napalał się na ten tytuł, chociaż muszę przyznać, że pierwsze zapowiedzi wydały mi się dosyć intrygujące. No bo jak często w nasze ręce wpada gra, w której zamiast walczyć z jakimiś mutantami z Marsa albo innym wychudzonymi zombiakami musimy zmagać się z jednym z czterech żywiołów znanych ludzkości? W tym wypadku mowa oczywiście o ogniu. I chociaż pomysł zrobienia gry strażackiej naprawdę zasługuje na słowa gorącej pochwały to jednak sama realizacja nie do końca wypaliła.

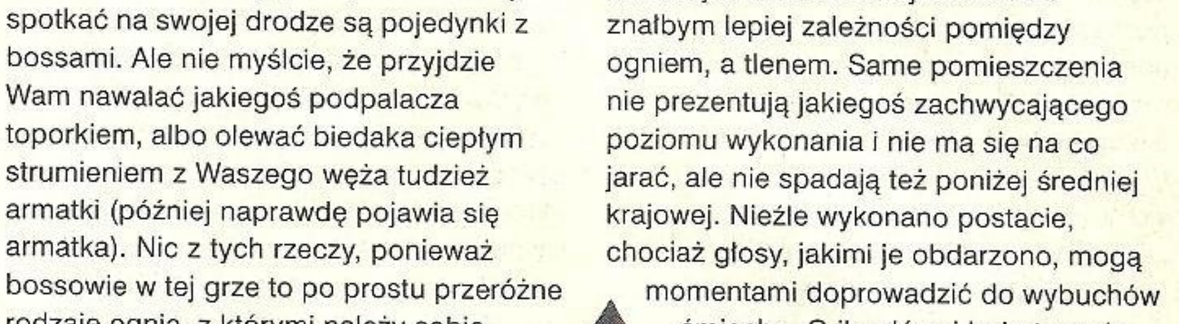
No dobra, zacznijmy tradycyjnie – od fabuły. No właśnie, a jaka może być fabuła w grze strażackiej? Odpowiedź brzmi... Taka sama jak w każdej innej, hehe. Dean McGregor pali się do swojej roboty, jak mało kto. Gdziekolwiek wybucha jakiś pożar, albo złośliwy kot starszej pani zawędruje na wysokie drzewo, tam pojawia się Dean ze swoim ogromny wężem strażackim w dłoniach (bez skojarzeń!), gotowy ryzykować własnym życiem dla dobra i bezpieczeństwa innych. Tak się akurat składa, że w okolicy dochodzi do całego szeregu podejrzanych pożarów, prawdopodobnie zaprószonych przez psychopatycznego piromana i oczywiście jedyną osobą, która może opanować sytuację jest nasz McGregor.

W rozwiązywaniu zagadki tajemniczych pożarów pomoże mu gorąca reporterka z telewizyjnych wiadomości, a co z tego wyniknie, chyba każdy może się domyślać. Historyjka nie rozwija się w jakimś zastraszającym tempie, a i nie obfituje raczej w żadne niespodziewane zwroty akcji. Ale spełnia swoje zadanie i daje jako taką motywację do walki z żywiołem. No bo przecież to nie fabuła, a właśnie zmagania z buchającym zewsząd ogniem mają być tu najważniejsze.

W praktyce wygląda to mniej więcej w ten sposób: Dean wpada na miejsce pożaru i natychmiast rzuca się w objęcia płomieni, aby ratować ofiary uwięzione przez szalejące jęzory ognia. Do dyspozycji ma wspomniany już wąż strażacki, toporek, apteczki regenerujące zdrowie i parę innych drobiazgów. Słowem, wszystko to, co powinien mieć każdy porządny strażak wykonujący swe służbowe obowiązki. Lewą gałką analoga sterujemy samym Deanem, zaś prawą możemy wykorzystać do kierowania strumieniem wody (są trzy opcjonalne ustawienia sterowania) sikającej ze szlaucha. I tak brnie nasz dzielny strażak przez coraz to nowe pokoje sikając bezwstydnie po wszystkich ścianach, biurkach, samochodach, a nawet ocalałych ludziach. Rozgrywka sprowadza się tylko do jednego. Trzeba przedzierać się przez rozszalały żywioł w poszukiwaniu oszołomionych płomieniami lub dymem ofiar i gasić napotkane na swej drodze pożary. Okazjonalnie przyjdzie nam też rozbijać ściany i inne przeszkody toporkiem albo... Nie, nie ma już żadnego „albo". W sumie zabawa sprowadza się jedynie do wspomnianych wyżej dwóch czynności.

Brzmi piekielnie nudno, nieprawdaż? Ale wcale takie nie jest... Przynajmniej przez pierwsze dwie godziny, hehe. Wędrówkę przez słupy ognia urozmaicają na szczęście różne wyreżyserowane wydarzenia, takie jak chociażby wybuchy instalacji gazowych, eksplozje samochodów, czy też spadające fragmenty sufitów. Wówczas trzeba zmienić plany i zamiast przeć uparcie przed siebie należy znaleźć jakieś inne przejście, lub

■ Strażak wpada do pomieszczenia i jedyne, o czym marzy to porąbanie czegoś...



■ Ratowanie ludzi jest przyjemne. Czekamy na symulator karetki, z reanimacją.

ewentualnie próbować przedrzeć się przez płomienie „na siłę" ryzykując jednak własnym zdrowiem, a nawet życiem.

W zasadzie prezentuje się to całkiem ciekawie i na początku tliła się we mnie iskierka nadziei, że jeśli dalej czekają gracza jakieś dodatkowe atrakcje, to naprawdę może być gorąco – także w naszej oceniaczce. Jak się jednak okazało, były to płonne nadzieje, a jedynym urozmaiceniem rozgrywki jakie możemy spotkać na swojej drodze są pojedynki z bossami. Ale nie myślcie, że przyjdzie Wam nawalać jakiegoś podpalacza toporkiem, albo olewać biedaka ciepłym strumieniem z Waszego węża tudzież armatki (później naprawdę pojawia się armatka). Nic z tych rzeczy, ponieważ bossowie w tej grze to po prostu przeróżne rodzaje ognia, z którymi należy sobie radzić na różne sposoby. I muszę przyznać, że o ile walka z żywiołem-bossem niewiele ma wspólnego z rzeczywistością, to jednak stanowi spore wyzwanie i daje mnóstwo satysfakcji po odniesionym zwycięstwie. Lecz zanim to zwycięstwo przyjdzie, to zjecie niemało nerwów, a i pewnie jakieś niecenzuralne słowa polecą w kierunku telewizora. Za trzecim podejściem do drugiego bossa dostawałem już białej gorączki, a za czwartym (nareszcie udanym) miałem autentyczną ochotę oblać się benzyną i ostentacyjnie dokonać aktu samospalenia na znak protestu przeciwko kolejnej porażce. Co się jeszcze tyczy frustracji towarzyszącej grze, autorzy sami dolali oliwy do ognia zaopatrując swoją produkcję w kamerę pozbawioną jakiegokolwiek wyczucia sytuacji. Na miejscu ludzi odpowiedzialnych za ten element spaliłbym się ze wstydu, gdyż walka z kamerą stanowi nieraz większe wyzwanie niż pożar wieżowca.

W przypadku oprawy audio-wizualnej słowa pochwały należą się przede wszystkim grafikom za wierne odwzorowanie zachowania płomieni. Co prawda, szczerze powiedziawszy, nigdy nie byłem świadkiem większego pożaru niż płonący kosz na śmieci podpalony przeze mnie na spółkę z kumplem jeszcze w czasach szkolnych, ale jestem w stanie uwierzyć, że prawdziwe pożary wyglądają dokładnie tak, jak w tej grze. Ogień pulsuje na zmianę kolorami czerwieni, żółci i błękitu, a także rozprzestrzenia się w niesłychanie szybkim tempie. Najfajniej wypadają języki ognia ślizgające się nieustannie po ścianach lub wypełzające spod zamkniętych drzwi. Otwieramy takie drzwi chcąc czym prędzej ugasić kolejne pomieszczenie, aż tu nagle... wielkie BUM! No cóż, gdybym bardziej uważał na lekcjach chemii znałbym lepiej zależności pomiędzy ogniem, a tlenem. Same pomieszczenia nie prezentują jakiegoś zachwycającego poziomu wykonania i nie ma się na co jarać, ale nie spadają też poniżej średniej krajowej. Nieźle wykonano postacie, chociaż głosy, jakimi je obdarzono, mogą momentami doprowadzić do wybuchów śmiechu. O ile główni bohaterowie wypowiadają swe kwestie jeszcze jakoś znośnie, to reszta pomyliła chyba studio nagraniowe z toaletą. Stronę audio ratuje jednak w miarę porządna muzyka, pozwalająca odczuć grozę i tragizm sytuacji oraz nienajgorzej nagrane efekty dźwiękowe.

No cóż, rewolucja w dziedzinie gier katastroficznych nie do końca wypaliła, chociaż nie można mówić o jakiejś druzgoczącej porażce. Autorzy za bardzo ugrzęźli w schemacie „idź i lej, gdzie popadnie" i nie potrafili się później poza niego wydostać, na czym ucierpiała nieco ogólna grywalność produktu. Do tego dorzućmy zaledwie 7-8 godzin, które potrzebne są na ukończenie tego tytułu i już wiadomo, że plany stworzenia hitu spaliły na panewce. Co jeszcze mogę dodać? Owczarek podpalany.

Qoora

PlayStation 2 — *Mogło być trochę lepiej, choć da się pograć.*

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Konami
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

6.5

- **Dobre:** Sterowanie głosem to duża frajda. Przynajmniej na początku. Świetne są postacie, fabuła, klimat opuszczenia.
- **Złe:** LifeLine bardzo szybko traci swą świeżość. Wkrada się monotonia. Z czasem ograniczamy się do powtarzania kilku tych samych komend.
- **Brzydkie:** Rio nie zawsze wie, co się do niej mówi. Czasem robi coś dokładnie na odwrót. Ale można to wybaczyć.

■ Przez większość czasu podziwiać będziecie ekskluzywne wnętrza hotelu...

■ ...a wrzeszcząc w mikrofon podczas walki wskażecie kolejne cele do ubicia.

LIFELINE

Porozmawiaj z nią... Zawsze Cię wysłucha!

Napis Voice Action Adventure pojawiający się nad tytułem gry mówi sam za siebie. Konami przedstawia graczom jedną z nielicznych pozycji, do obsługi której potrzebny będzie headset. Tym samym czarna konsola wita pierwszą grę przygodową sterowaną głosem. Oby nie ostatnią.

LifeLine zaczyna się spokojnie. Widzimy ekskluzywny hotel-stację kosmiczną, która wolno i majestatycznie unosi się nad Ziemią. Olbrzymia dziura wyszarpana w konstrukcji uświadamia nam, że miejsce to nawiedziła jakaś poważna katastrofa. Szybki przelot kamery przez opustoszałe korytarze hotelu, krótkie migawki z przeszłości pokazujące to samo miejsce wypełnione gośćmi, silna eksplozja, panika i już szybciutko poznajemy głównego bohatera opowieści, który budzi się z omdlenia w pokoju kontrolnym tejże placówki. Migające monitory dobitnie uświadamiają, że hotel jest teraz pusty. Na szczęście na jednym z ekranów nasz zuch dostrzega wołającą o pomoc dziewczynę uwięzioną w pokładowej celi. Ponieważ ma dostęp do wszystkich zamków i zabezpieczeń, uwalnia kobietkę i nawiązuje z nią kontakt za pomocą mikrofonu.

Między dwójką bohaterów szybko rodzi się pewien układ. Dziewczyna, przedstawiająca się jako Rio przeszuka kosmiczną placówkę w poszukiwaniu pozostałych przy życiu ludzi. Zadaniem koleżki (w którego wcieli się gracz) będzie wskazanie młodej kelnerce miejsc, do których może się udać i rzeczy, które powinna po drodze wykonać. Ponieważ mamy nieograniczony dostęp do niemal wszystkich hotelowych urządzeń, trzeba będzie czasem odblokować jakieś zamki lub wstukać odpowiednie szyfry, żeby Rio mogła kontynuować zwiedzanie. Przez cały czas naszą uroczą kelnerkę obserwować będziemy z pokładowych kamer, które monitorują poszczególne pomieszczenia. Na swojej drodze Rio natknie się na resztki pozostałych przy życiu ludzi, sprawdzi masę dowodów rzucających nowe światło na tajemnicze wydarzenia oraz zmierzy się z całą chmarą obcych stworzeń, które pełzają po niemal wszystkich zakamarkach hotelu.

■ Śliczna kelnerka oprócz nalewania drinków zna się też na komputerach i broni palnej.

A wszystko to przy akompaniamencie naszego głosu, towarzyszącego panience na każdym kroku. Grę otwiera krótki i sympatyczny samouczek, dokładnie wyjaśniający wszystkim niedowiarkom jak za pomocą mikrofonu przekazywać polecenia postaci. Program pozwoli nam przeczytać kilka podstawowych komend i pokaże jak na odpowiednie rozkazy zareaguje ekranowa istotka. Szybko okaże się, że Konami nie do końca zrezygnowało z usług joypada i on również będzie niezbędnym elementem rozgrywki. Aby wydać Rio jakąś komendę, trzeba podczas mówienia do mikrofonu trzymać wciśnięte kółko. Gdy je puścimy, kelnerka zareaguje.

Zastanawiacie się pewnie, jak rozwiązano sterowanie w obrębie danego pomieszczenia? Spieszę z wyjaśnieniem. Przycisk L1 rozwija mapę zawierającą wykaz wszystkich wartych sprawdzenia zakamarków pokoju, a wymawiając ich nazwy zmusimy Rio, aby się im bliżej przyjrzała. Do obejrzenia będą szafy, stoły, kanapy, półki, łóżka, garderoby. A na nich masa przedmiotów i notatek, które dziewczyna może obejrzeć, sprawdzić lub zabrać. Można też dowolnie poruszać się po pokojach zwyczajnie rozkazując kelnerce żeby szła przed siebie, zaczęła biec, zatrzymała się, skręciła w lewo lub w prawo, albo wpakowała kulkę w jakiś element otoczenia... No tak. To wszystko można zrobić, ale nie ma sensu tracić czasu. Najważniejsze wydaje się być wnikliwe czytanie mapki i kierowanie krokami dziewczyny w wyszczególnione przez nią miejsca.

Przed zagraniem w **LifeLine** strasznie byłem ciekaw jak Konami rozwiązało walkę z plączącymi się po pokładzie stworami. I w zasadzie to, co sobie wymyśliłem niewiele odbiegało od wizji developera. Gdy dochodzi do starcia, od komend gracza zależy, czy Rio będzie strzelać, uciekać, przeładowywać broń, leczyć się lub trzymać wroga na dystans. Jeśli pokraki atakują w zespole, gracz wskazuje wojowniczej kelnerce, którym zająć się na początku. Komendy można ze sobą łączyć uzyskując ciekawe efekty. Na przykład Rio bez problemu wykonała moje długie, zmiksowane polecenie strzału, odsunięcia się na dystans, przeładowania broni i użycia na sobie lekarstwa. Podczas walki specjalny pasek na dole ekranu wyświetla poszczególne części ciała kreatury, w które można wpompować ołów. Każde stworzenie ma swoje czułe punkty i warto ich podczas siekaniny szukać. Może się bowiem okazać, że oponent wytrzyma całą serię pocisków w brzuch, ale padnie, gdy strzelić mu w paskudną gębę. I na tym polega cały **LifeLine**.

To prowadzenie dzielnej Rio przez poszczególne części hotelu, znajdowanie i badanie kolejnych elementów układanki oraz walka z paskudami. Fajne jest to, że w spokojniejszych momentach gry można sobie odpocząć od scenariusza i uciąć z Rio luźną pogawędkę. Autorzy wrzucili jej tak dużo tekstów, reakcji i zachowań, że czasem ze zdziwieniem na twarzy słuchałem kolejnych odpowiedzi. Wiecie, że nie chciała popełnić samobójstwa, gdy jej to zaproponowałem?

Nie ma chyba osoby, której nie zaintrygowałyby pierwsze minuty z **LifeLine**. Poza sterowaniem głosem duża w tym także zasługa ślicznej, czystej i bogatej w szczegóły grafiki. Obserwując wzory na teksturach i patrząc na architekturę wnętrz naprawdę czuć, że jesteśmy w ekskluzywnym, ociekającym luksusem miejscu. Jest płynnie, estetycznie i przysiągłbym, że **LifeLine** chodzi na silniku graficznym Metal Gear Solid 2. Aby uczynić grę jeszcze bardziej realistyczną, autorzy w ogóle zrezygnowali z muzyki na korzyść ciszy, która doskonale podkreśla uczucie pustki i odizolowania. Szybkie motywy włączają się wyłącznie podczas walki z napastnikami. Podobał mi się profesjonalny dubbing i głos głównej bohaterki.

Jednak aby dobrze bawić się w **LifeLine**, należy ponadprzeciętnie znać język angielski i nie kaleczyć mikrofonu meksykańską wymową. Jeśli gracz literuje poszczególne wyrazy, to Rio w ogóle nie chce go słuchać, bądź (o zgrozo!) wykonuje zupełnie inne polecenia. Testowałem tę grę na wielu osobnikach i tylko ci, którzy lepiej znali język polubili nowy system zabawy. Pozostali kręcili nosem. Poza tym zabawa z czasem robi się schematyczna. Idź tu, sprawdź tamto, strzelaj, uciekaj. Ma jednak wciągający scenariusz i naprawdę nowatorskie sterowanie. Za pierwszym razem gra się długo i z przejęciem. Oby więcej takich pozycji.

Matt

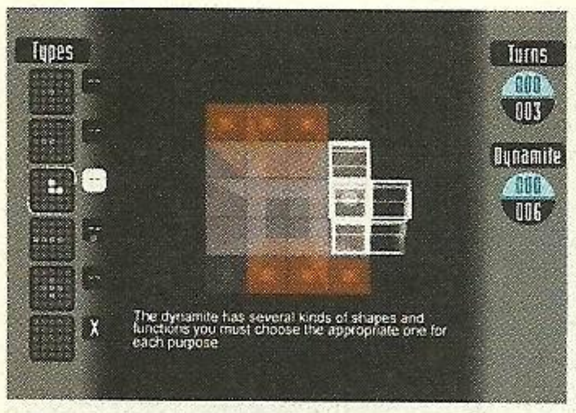
PlayStation 2 — *Voice Action Adventure? Więcej takich!*

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* Sony
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

7.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, USB Headset*



DETONATOR

Midas w tym miesiącu ostro rozbawia graczy. Pierwszy raz uśmiałem się przy okazji sprawdzania gry pod tytułem **Detonator**. Intro, któremu towarzyszy rzewna melodia i ujęcia kolejnych, wstrząsanych eksplozjami budynków niemal od razu wskazuje, co czeka nas podczas gry. **Detonator** to... logiczna zabawa w układanie jasnych kwadracików na ciemnych kwadracikach i takie manipulowanie tymi pierwszymi, aby tych drugich było jak najmniej. I tyle. Midas chciał przez to powiedzieć, że gracz, jako młody dekonstruktor dostaje w doświadczone łapy określoną ilość dynamitów (zróżnicowanych kształtem) i budynek, który musi nimi rozwalić. Na odpowiednie rozłożenie dynamitów ma określoną ilość tur. Jeśli po upływie tego czasu cały budynek legnie w gruzach, przechodzimy do następnej rundy. A tych jest multum. Całe pakiety nowych map. A na nich więcej i więcej kwadracików czekających na obłożenie innymi kwadracikami. To jeszcze jedna z tych gier, w które zagrają wyłącznie recenzenci i będą potem przez resztę dnia chodzili nieszczęśliwi. Albo rozbawieni do łez.

Matt

PlayStation 2
- *Wydawca:* Midas
- *Producent:* Kadokawa Shoten
- *Liczba graczy:* 1

2.0

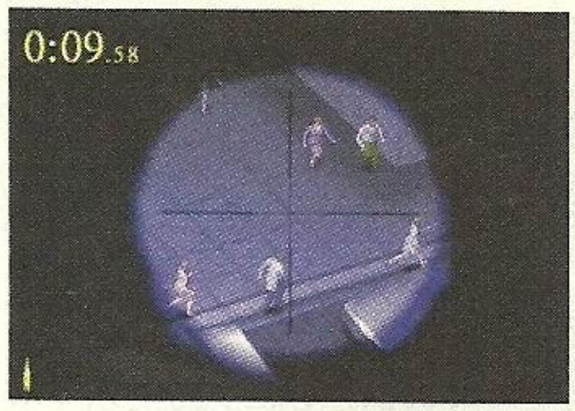
TANK ELITE

Tank Elite to taka dziwna strzelanka, w której poruszamy się czołgiem i rozwalamy inne czołgi. Ot, cała filozofia. Ale wszystko rozbija się o wykonanie. Zacznijmy od sterowania. Zamiast przypisać lewemu analogowi poruszanie się, a prawemu kierowanie lufą rozłożono to w inny, nieprzyjemny sposób. Ale to nic, ponieważ gra i tak powie nam, kiedy trafimy. Kolejną sprawą jest pójście na łatwiznę pod względem ograniczenia pola manewrów. Zamiast przynajmniej otoczyć je wielką przepaścią, ustawiono czerwoną krechę, za którą nie można wyjechać. Muszę wspominać, jak bardzo psuje to nastrój? Grafika stoi na poziomie pierwszych, niezbyt ambitnych tytułów na PS2. Jest ziarnista, tekstury są w niskiej rozdzielczości i kłują w oczy schodkami. Muzyka to wesoła twórczość fanów Zalewskiego. Reszta jest trochę zbyt nierealna jak na mój gust. Poziom energii czołgu? Strzelanie pociskami prawie że w seriach bez przeładowania? Nie, to nie dla mnie.
Jeśli lubicie militarne zajawki to będziecie musieli jeszcze trochę poczekać, lub spróbować choćby bardzo dobrego i chyba już taniego Dropshipa.

OG

PlayStation 2
- *Wydawca:* Agetec
- *Producent:* D3 Publisher
- *Liczba graczy:* 1-2

3.5



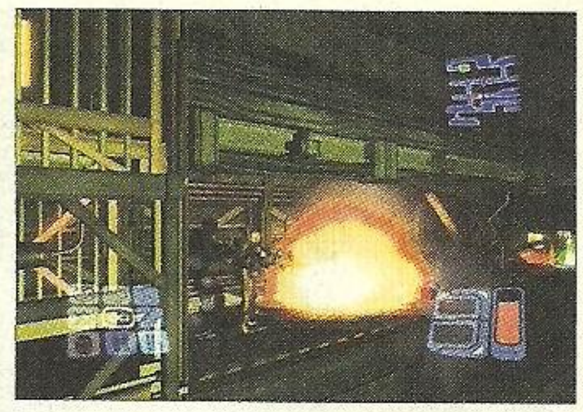
THE SNIPER 2

Niezawodny Midas uderza ponownie, po raz kolejny dając mi do myślenia. Może ktoś powinien uświadomić pracowitą ekipę, że są już Dev-Kity do PlayStation 2? Nieważne. Dwójka w tytule oznacza, że jakimś cudem przegapiłem prequel Snajpera. Ci, którzy nie mieli wątpliwej przyjemności zagrania w część pierwszą, z otwartymi ramionami przywitają szybki prolog. Okazuje się, że bohaterem gry jest strażak Harry, który dawno temu nawalił podczas jednej z akcji, ktoś przez niego zginął, a on w akcie rozpaczy stał się zawodowym snajperem pracującym jako najemnik. Sequel zaczyna się w momencie, gdy Harry zrywając z przeszłością ucieka do nowego miasta, gdzie czeka już na niego komplet starych oprychów. **Sniper 2** to mnóstwo przegadanych, animowanych wstawek na najniższym możliwym poziomie oraz fatalny dubbing wraz z muzyką. Kiedy scenki się kończą, Harry łypie sobie na świat przez wielkie oko snajperskiej lunety i wali do maksymalnie dwóch obleśnie animowanych oprychów. Potem szybka ocena i kolejne, paskudne wstawki. Kochani, z dala od tego. A ja czekam na część trzecią.

Matt

PlayStation 2
- *Wydawca:* Midas
- *Producent:* Bestmedia
- *Liczba graczy:* 1

2.5



BLOWOUT

Hmm, staroszkolna strzelanka w świeżej formie? Poproszę dwie sztuki. **Blowout** opowiada historię samotnego żołnierza pozostawionego w opuszczonym statku. Bohater na szczęście ma swój karabin i jetpak, dzięki któremu może się unosić w powietrzu. Wszystko byłoby dobrze, bo ciemna grafika i ciężki klimat tworzą fajną otoczkę, ale panowie, to są 128-bitowe konsole. Tu oczekujemy gigantycznych przeciwników, wodotrysków, ultraszybkiej rozgrywki, przebijania się przez tony oślizgłego mięsa armatniego. Zamiast tego otrzymujemy ciasne korytarze oraz ciągle wcinającego się kolegę wyjaśniającego skomplikowane mechanizmy gry. A jest co tłumaczyć. Jak używać ekwipunku, mapy, broni, kart... Ogólnie nie jest jeszcze najgorzej. Jednak **Blowout** ma to, co nazywam znamieniem niskiego budżetu. W każdym wypowiedzianym zdaniu słychać, że nie było zbyt dużo kasy, a co za tym idzie – chęci producentów, na wymyślanie jakiś oryginalnych patentów. Możecie zagrać w **Blowout**, ale wszystko, co tu zobaczycie widzieliście już tysiące razy. Analogicznie, słyszany któryś raz z rzędu żart już przecież nie śmieszy.

OG

PlayStation 2, Xbox
- *Wydawca:* Terminal Reality
- *Producent:* Terminal Reality
- *Liczba graczy:* 1

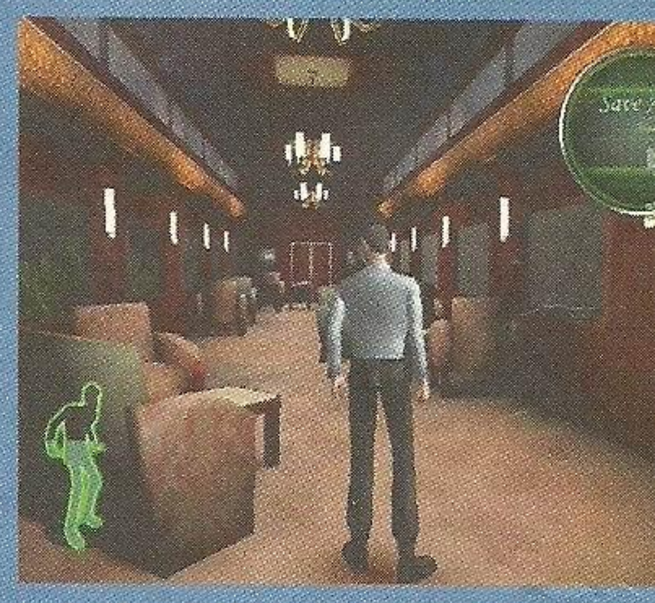
4.2

LUPIN THE 3RD: TREASURE OF THE SORCERER KING

Od anime do gry video

Wszystko zaczęło się na dworcu. Bezcenny obraz miał być przewożony pancernym pociągiem. Musiałem go mieć.
Jak zwykle bez większych problemów prześlizgnąłem się obok inspektora Zenigata. Ten głupiec nie zauważyłby mnie nawet, gdybym stanął przed nim ze sztucznymi wąsami pod nosem. Ale tym razem bardziej się postarałem i pozwoliłem się zagipsować. Jako piękne popiersie wjechałem na pokład pociągu. Jednak nie wszystko poszło tak jak trzeba – wylądowałem kilka wagonów dalej od celu i musiałem trochę się przejść. Po zrobieniu kilku kroków, ujrzałem policjanta zamykającego za sobą drzwi. Pomieszczenie było za małe, aby go ominąć, dlatego postanowiłem go uśpić. Podkradłem się, ale w ostatniej chwili odwrócił się i zauważył mnie. Ech, chyba ostatnio trochę zmiękłem...
Co zrobiono z Lupinem przenosząc go do uniwersum gier? Na szczęście nie kazano mu udawać Mario i nie będzie wskakiwał oponentom na głowy. To skradanka pełną gębą, kreskówkowy Metal Gear Solid. Jest mnóstwo chowania się, prześlizgiwania za plecami, przebierania, używania różnorodnych przedmiotów. Nawet nad głowami policjantów pokazują się znaki zapytania i wykrzykniki, wskazujące na ich stan umysłu. Totalna zrzynka? Jakoś nie odniosłem takiego wrażenia. Zresztą czy Snake potrafił okraść strażników? A tu proszę, Lupin – król złodziei jest w stanie niezauważony sięgnąć do kieszeni roztargnionych przeciwników.
Samo przebieranie się to osobny rozdział w życiu tego pana. Znajdziecie kilkanaście ciekawych kamuflaży, a każdy z nich ma specjalne właściwości, dzięki którym zmyli przeciwników. To, za kogo jest przebrany Lupin wywołuje określone reakcje u odpowiednich osób. Na przykład nie zostanie przepuszczony dalej, jeśli nie przebierze się za inspektora. A przebierając się za policjanta i salutując uśpi czujność prawdziwych stróżów prawa.

Same aspekty skradankowe mogły być trochę bardziej dopracowane. Jeśli chodzi o podkradanie się, jest jeszcze w porządku, ale kiedy strażnicy dostrzegą Lupina, zaczyna się jazda. Celowanie nie jest najlepiej rozwiązane, zatem walka często kończy się przegraną. Pozostaje ucieczka. Lecz wystarczy wynieść się do innego pomieszczenia, a policjanci natychmiast zapominają o zagrożeniu. Nawet nie trzeba zamykać za sobą drzwi.
Zatem po co się skradać? Wystarczy przebiec przez pokój, ponieważ w następnym bohater już będzie bezpieczny.
Całość ratują zagadki. Ich poziom trudności jest dobrze wyważony. Na początku zmierzycie się z takimi łamaczami głów, jak odnalezienie ukrytego kodu lub też złożenie go samemu, ale potem będzie już tradycyjnie. Staniecie przed takimi wyzwaniami jak przesuwanie popiersi i kręcenie zaworami. Bandai udało się wycisnąć esencję ze świata Lupina. Klimat ciekawych przygód złodziejaszka został pieczołowicie odtworzony, nawet pomimo przeniesienia wszystkiego w trzy wymiary, co innym tytułom, za którymi ciągnie się wieloletnia legenda nie zawsze wychodziło na dobre. Wprawdzie nie ma tu przerysowanego cell-shadingu, ale nadal czułem się jak w kreskówce. Choć minus należy się za realizację. Wiele pomieszczeń jest wręcz identycznych, a otoczenie nie grzeszy szczegółowością.
Głosy zostały podłożone przez aktorów, którzy już uczestniczyli w sesjach nagraniowych



filmów z Lupinem w roli głównej. Zatem jeśli oglądaliście je w angielskiej wersji językowej nie będziecie nawet musieli się przyzwyczajać. Muzyka, ach muzyka. Dużo charakterystycznych trąbek i chórków piskliwych pań stara się przywołać klimat lat sześćdziesiątych. I całkiem nieźle im to wychodzi.
Czy zatem warto zainteresować się tą pozycją? Jeśli przepadacie za Lupinem i jego bandą możecie poważnie rozważyć zakup. Znajdziecie tu znajomy klimat, trochę zagadek oraz inteligencję przeciwników na poziomie ogórka kiszonego i stylową, choć średnią oprawę. Ale jeżeli jest Wam obojętny, to tak samo powinniście potraktować **Lupin the 3rd: Treasure of the Sorcerer King.**

OG

Kim jest Lupin?

Ta seria ma już ponad trzydzieści trzy lata i rozpoczęła się serialem TV w październiku 1971 roku (ale po raz pierwszy o Lupinie Japonia usłyszała już w 1969). Wyemitowano dotąd trzy serie, na które składa się dwieście dwadzieścia osiem odcinków. Oprócz tego do tej pory stworzono już dwadzieścia trzy filmy pełnometrażowe. Tak, Lupin to potęga. Jednak założenia tego uniwersum wcale nie wskazują na to, że tak powinno być. Główny bohater to krzyżówka Robin Hooda, Jamesa Bonda i Gadżeta. Lupin to sprytny złodziejaszek, któremu zawsze udaje się uciec przed wymiarem sprawiedliwości. Ma także swoją bandę, którą skompletował ze skrajnie różnych osobników.

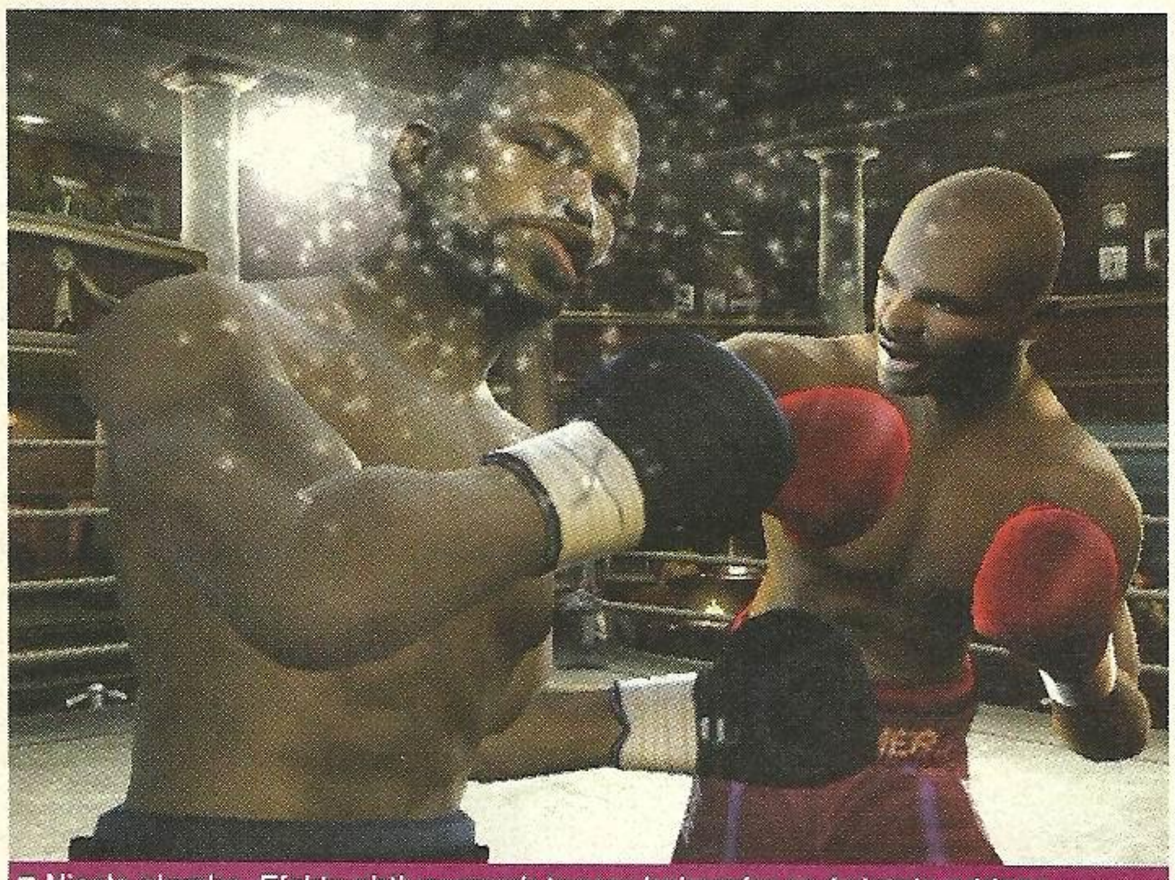
PlayStation 2 — *Udane przełożenie anime na grę video.*
- *Wydawca:* Bandai
- *Producent:* Banpresto
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

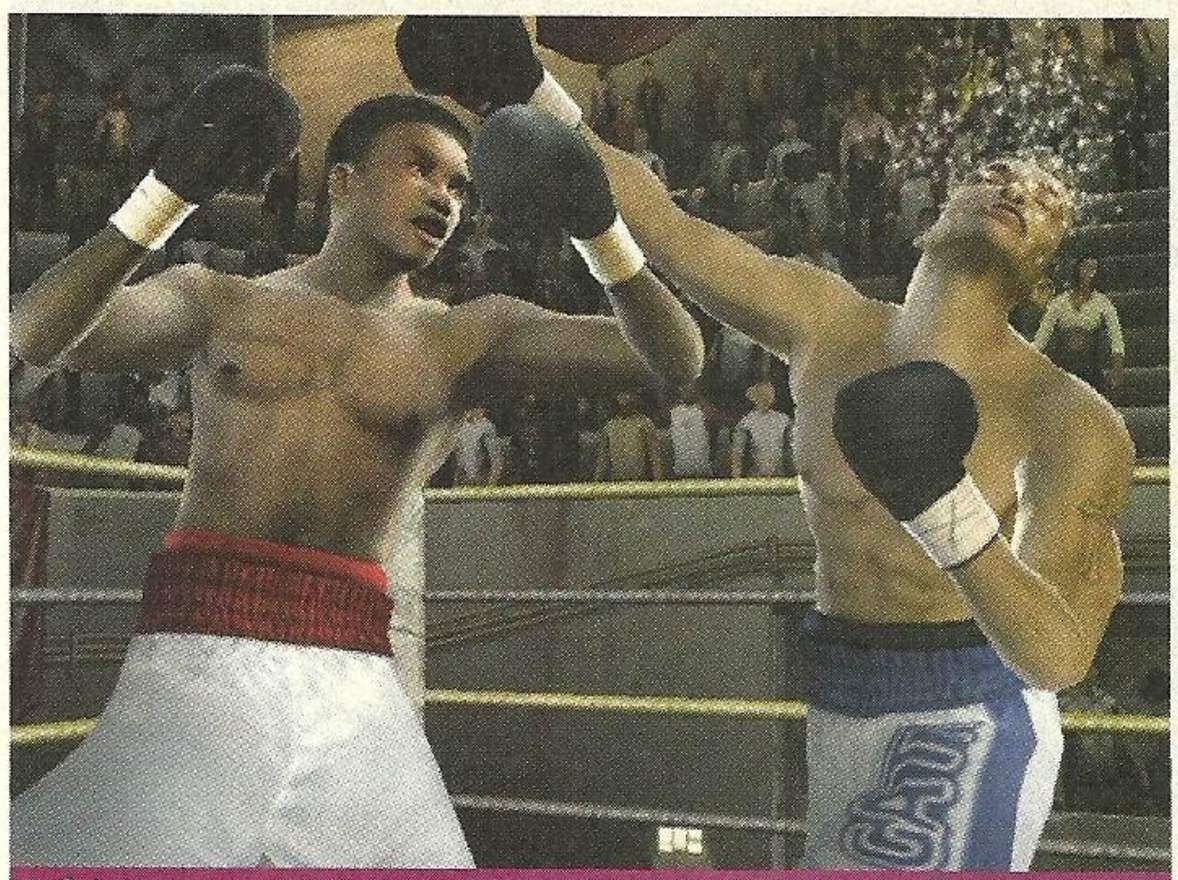
6.0

Wykorzystuje: Dual Shock 2, Memory Card 8Mb

- **Dobre:** Total Control jest rzeczywiście total i rządzi, kariera też.
- **Złe:** Komentator z innej bajki i czasami śmieszne zachowanie bokserów przy nokaucie.
- **Brzydkie:** Nie ma tu nic specjalnie kłującego w oczy, choć niektóre cuty wyglądają paskudnie.



■ Niezła plomba. Efekty obtłuczonych twarzy bokserów są świetnie oddane.



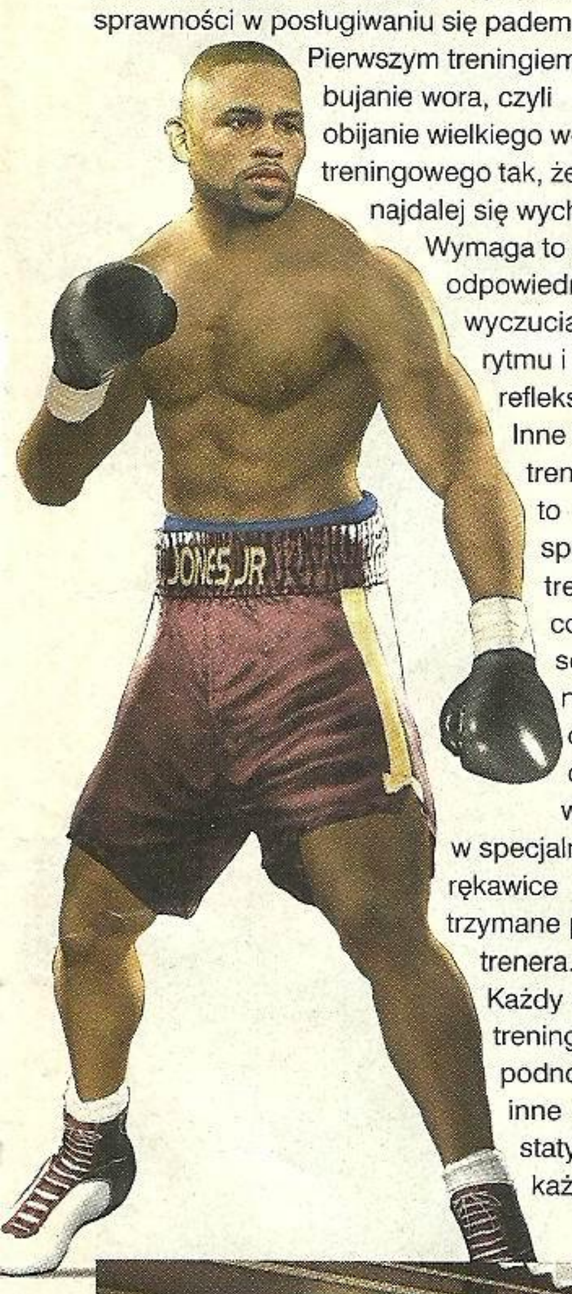
■ Czkekamy na pojawienie się w kolejnej odsłonie Andrzeja albo Dariusza.

FIGHT NIGHT 2004

Zostałem znokautowany, choć długo się broniłem

...przed powerem nowego boksu od EA Sports, który zastąpił wysłużoną już serię Knockut Kings. Nie wiem na ile zmiana tytułu odniesie skutek marketingowy i przełoży się na dobrą sprzedaż, ale wiem za to, że gra naprawdę się twórcom udała. Po kilkunastu godzinach wyczerpującej fizycznie zabawy muszę przyznać, że nawet zadawanie ciosów przy pomocy prawej gałki sprawdza się naprawdę dobrze, a cała reszta to po prostu esencja boksu w konsolowym wydaniu.

Kariera boksera w **Fight Night 2004** pomyślana jest niemal perfekcyjnie. Po stworzeniu swojego wymarzonego zawodnika wybieramy przeciwnika na ringowy debiut i zaczynamy drogę na szczyt. Jednak przed każdą walką odbywa się trening, który oczywiście wymaga pewnej sprawności w posługiwaniu się padem.



Pierwszym treningiem jest bujanie wora, czyli obijanie wielkiego worka treningowego tak, żeby jak najdalej się wychylił. Wymaga to odpowiedniego wyczucia rytmu i refleksu. Inne formy treningu to sparing, trening combosów, nauka ciosów, czyli walenie w specjalne rękawice trzymane przez trenera. Każdy z treningów podnosi inne statystyki i każdy z czasem robi się coraz trudniejszy.

Walka wygląda realistycznie i... jest realistyczna. Raz zdarzyło mi się powalić przeciwnika na glebę już drugim ciosem, ale to był prawdziwy lucky punch. Najczęściej starcie trwa dość długo i w miarę często trzeba czekać na werdykt sędziów, gdy nie można znaleźć sposobu na dobrze broniącego się i kontrującego przeciwnika. Dlatego trzeba walczyć z głową i narzucić przeciwnikowi swój styl walki (co łatwe nie jest), albo dostosować się i czekać na kontry, wykorzystywać słabe punkty, co z kolei wymaga obserwowania przeciwnika i rozgryzienia jego sposobu walki. W każdym razie mashowanie zupełnie się nie sprawdza – uderzenia kontrujące są bardzo niebezpieczne, a na dokładkę pasek siły ciosów dość szybko się opróżnia i kilka razy pod koniec walki zamiast walić z całej siły ledwie muskałem przeciwnika. Przygotujcie też sobie naprawdę dużo czasu, szczególnie na tryb kariery – na początku walki trwają zaledwie parę rund, ale już dziesięciorundowy pojedynek to jak nic ponad pół godziny nieustannej akcji.

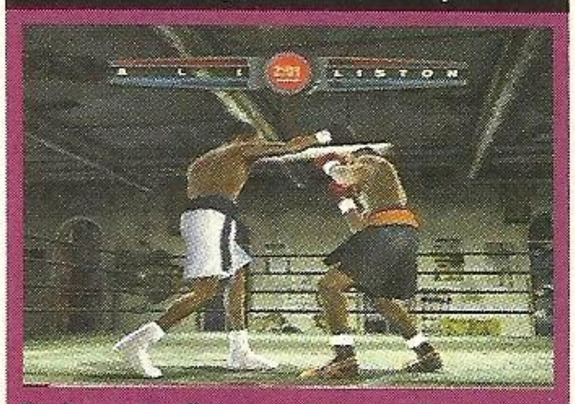
Jest tu na czym oko zawiesić i nie mówię tylko o sztuniach noszących na głową plansze z numerami kolejnych rund. Grafika w **Fight Night 2004** to kawał świetnej roboty, bokserzy są świetnie animowani, ładnie wymodelowani, a ring i jego otoczenie też wygląda naprawdę spoko. Oczywiście plomby mają swoje skutki – rozcięte łuki brwiowe, podpuchnięte oczy i w ogóle krwawa jatka, ale nie podoba mi się krew tryskająca po niektórych ciosach. Trochę plastikowa jest. Ale ogólnie wygląda to bardziej niż dobrze, może oprócz nokautów – przeciwnicy składają się jak marionetki z odciętymi sznurkami i to jest spoko, ale to, że podczas upadku nic nie ważą już fajnie nie jest – po odbiciu od lin potrafią skakać jak piłeczka pingpongowa i nóżki im się śmiesznie bujają. Ale przynajmniej efektownie to wygląda. Z dźwiękiem jest nie do końca tak, jak myślałem – rap zakrada się w każdą niemal produkcję sportową elektroników i **Fight Night 2004** nie jest tu wyjątkiem. I jako podkład się sprawdza, ale już zapowiadacz walk i komentator w jednej osobie nawijający slangiem jest lekko nie na miejscu, tym bardziej, że próbuje być dowcipny. Widziałbym na tym miejscu jakąś profesjonalną ekipę, na przykład Michaela Buffera i ekspertów komentujących walki na jakimś kanale z pay-per-view. Reszta jest dźwięków jednak naprawdę spoko, ciosy brzmią soczyście, bokserzy stękają z wysiłku, a ring wydaje bardzo satysfakcjonujący dźwięk, gdy uderza weń ciało przeciwnika.

Sterowanie jest naprawdę dobrze przemyślane. Prawą gałką zadaje się ciosy: po ukosie w górę to ciosy proste, do boku i łukiem do góry to sierpy, a po ukosie w dół i łukiem do góry to podbródkowce. Tylko sześć ciosów, ale tyle jest przecież w boksie. Tyle, że do tego dochodzą odchylenia (lewa gałka plus L1) i zejścia z linii ciosu, bloki połączone ze zbijaniem ciosów (prawa gałka plus R1) oraz ciosy na korpus wykonywane w ten sam sposób, co na łeb, ale z dociśnięciem L1. No i zagrania nieczyste (podjajeczny i wyjechanie z bańki) oraz dwa ciosy specjalne, tzw. firmowe. Mimo, że pad jest w sumie dość mocno obłożony to sprawdza się to wszystko w walce wyśmienicie, a sterowanie gałkami, choć na początku niełatwe, sprawia, że zadawanie ciosów, blokowanie i unikanie po kilkunastu walkach staje się drugą naturą i moim zdaniem jest o wiele bardziej satysfakcjonujące, niż klepanie po przyciskach. Choć, kurde, za często zamiast sierpowych wychodzą mi podbródkowe. Muszę jeszcze poćwiczyć.

Na początku myślałem, że **Fight Night** nie wskoczy powyżej poprzeczki zawieszonej jakiś czas temu przez Knockout Kings, ale przyjemnie się rozczarowałem. Sterowanie gałkami czyni z **Fight Night 2004** najbardziej grywalny boks, z jakim się zetknąłem. Kariera świetna, a oprawa też swoje dokłada do ogólnej oceny. Nie zawiedziecie się.

Marcellus

KO i sędziowie trzej!



Fachowo zrealizowany jest sposób podnoszenia się po nockdownach – obraz się rozjeżdża i widzimy trzech sędziów zamiast jednego. Naszym celem jest oczywiście sprawienie, żeby był tylko jeden. Za pomocą lewej i prawej gałki trzeba nałożyć na siebie trzy obrazki.

Trzech sędziów zobaczycie po ciosach między innymi: Roya Jonesa Jr., Lennoxa Lewisa, Muhammada Ali, Joe Fraziera, Rocky'ego Marciano, Chrisa Byrda, Shane'a Mosleya, Felixa Trynidada, Sugar Ray Leonarda i Sugar Ray Robinsona oraz innych spośród 32 współczesnych i legendarnych bokserów. Miłego wstawania.

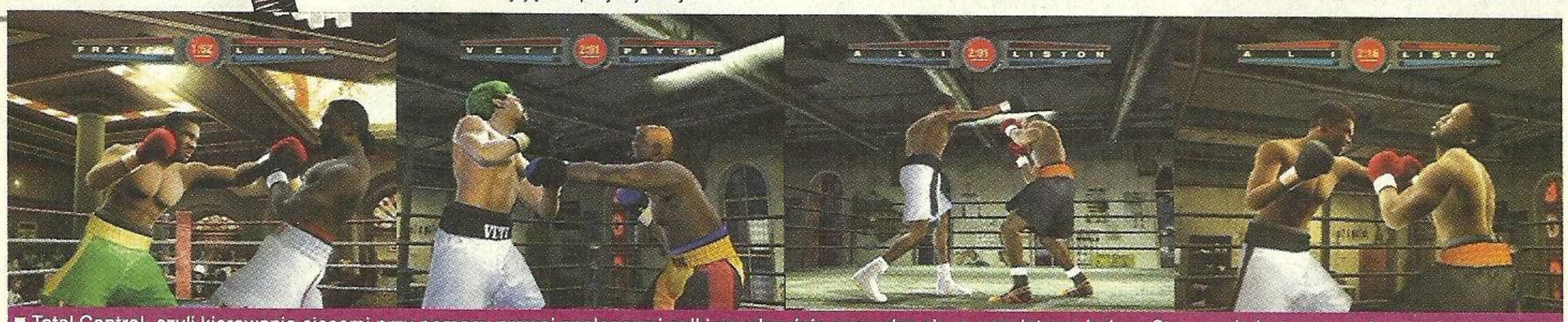
PS2 i Xbox — *Nowy mistrz wszechwag!*

- *Wydawca:* Electronic Arts
- *Producent:* EA Sports
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

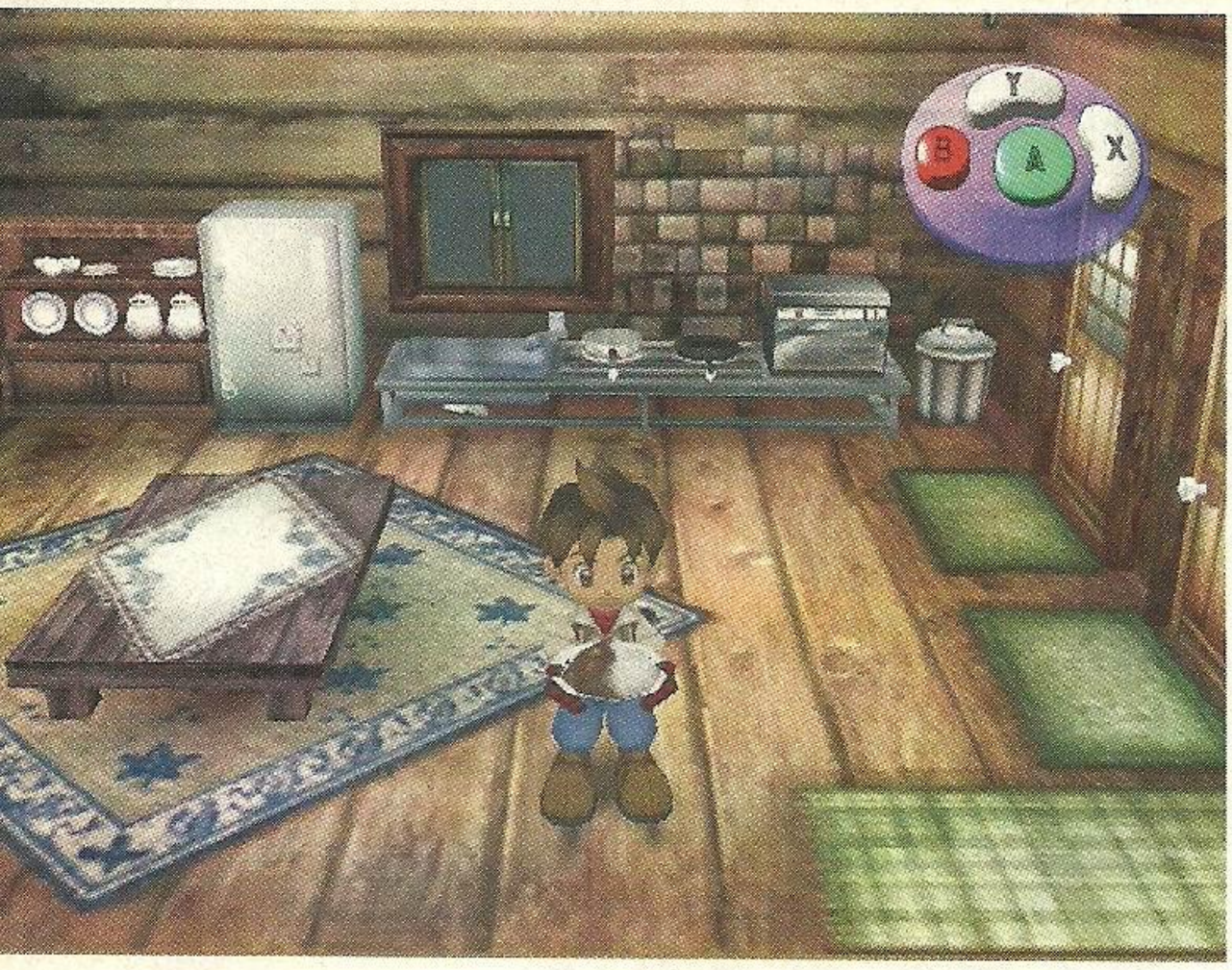
8.9

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.*



■ Total Control, czyli kierowanie ciosami przy pomocy prawej analogowej gałki rewelacyjnie sprawdza się w symulatorze boksu. Sterowanie jest przez to bardzo intuicyjne.

- **Dobre:** Fantastyczny klimat. Gra, w której trzeba ostro pracować w polu i zarabiać pieniądze.
- **Złe:** Grafika niczym z poprzedniej generacji konsol, ale można na to przymknąć oko, bo zabawa jest przednia.
- **Brzydkie:** Przedziwne niedopracowania, których gra z górnej półki nie powinna mieć.



■ Zmieniające kolory liści drzewa wraz z nadejściem kolejnej pory roku dokładają swoją cegiełkę do budowania specyficznego klimatu.

HARVEST MOON A WONDERFUL LIFE

Rolnicy zablokowali... GameCube!

Po kilkuletniej przygodzie na maszynkach Sony seria Harvest Moon powróciła na platformy Nintendo. Oprócz **A Wonderful Life,** recenzujemy także w dziale Pocket Warrior Harvest na małą konsolkę firmy z Kyoto, a w ramce na tej stronie możecie przeczytać o nadchodzących pozycjach z tej serii.

Ja, rolnik...

Jak zawsze w serii spod znaku Sierpa na początku zabawy jesteśmy świadkami ckliwej scenki, w wyniku której zostajemy posiadaczami gospodarstwa. Tym razem okazało się, że nasz zmarły tatuś dawno temu kupił wraz ze swoim przyjacielem farmę, gdyż jego odwiecznym marzeniem było wyprowadzenie się z miasta i praca na roli. Niestety, rodzic nie zdążył zrealizować tej wizji i teraz my mamy szansę wypełnić wolę ojca. Nauczycielem odkrywającym przed nami tajniki tej pracy jest wcześniej wspomniany kolega zmarłego, Takakura (swoją drogą niezłe imię dla rolnika). Jego wskazówki będą towarzyszyć nam przez całą grę i właśnie u niego będziemy zostawiać produkty do sprzedaży oraz zamawiać potrzebne przedmioty.

Harvest Moon stawia przed graczem dwa główne cele, niezmienne od lat. Po pierwsze za zadanie mamy maksymalne rozbudowanie farmy, jednak nie jest to cel priorytetowy. Jeśli ktoś ma ochotę, to może zostać przy jednej krowie-żywicielce. O wiele ważniejsze jest znalezienie partnerki życiowej i założenie rodziny. To właśnie postępy w sferze uczuciowej warunkują przejście do kolejnych rozdziałów, na jakie podzielona jest rozgrywka. Przykładowo, gdy już się ożenimy, pojawia się napis Few Years Later i rozpoczyna się kolejny rozdział. Ale w międzyczasie zarówno okolica jak i ludzie się zmienili. Dzieci urosły, dorośli się postarzeli; nie omija to również głównego bohatera. W końcu natury nikt nie oszuka. Panien na wydaniu jest trio, co liczbą oszałamiającą nie jest. Nie zachwyca również rozmiar miasteczka, które jest stosunkowo małe i ma niewielu mieszkańców. Dwie farmy, kilka domków na krzyż i to właściwie wszystko. Zdecydowanie oczekiwałem więcej. Za to bardzo przyjemnie jest odczucie, że ten świat naprawdę żyje; można poczuć się niemal jak w Wind Wakerze. Chmury płyną po niebie, słońce oraz księżyc wędrują nad horyzontem, cienie się wydłużają i skracają, a pogoda potrafi ulec zmianie w mgnieniu oka.

Skoro już jesteśmy przy czasie: ten płynie nieubłaganie (jedna sekunda czasu rzeczywistego odpowiada minucie w grze) i przy rozbudowanym folwarku naprawdę trudno załatwić wszystkie pilne sprawy. Szczególnie irytujące jest podlewanie; każdą roślinę trzeba skropić osobno, a uwierzcie mi, że oglądanie „codziennie" kilkanaście lub kilkadziesiąt razy tej samej animacji nie należy do rzeczy, za którymi się tęskni. Na szczęście sterowanie rozwiązano w wygodny sposób. Wzorem ostatniej Zeldy w prawym górnym rogu ekranu widzimy schemat symbolizujący przyciski na padzie. Gdy podnosimy jakiś przedmiot lub podchodzimy do niego, wyświetlają się na nim możliwe czynności, jak na przykład Pokaż lub Zjedz. Przyciskając Z przechodzimy do widoku z pierwszej osoby, a gałką C obracamy kamerę (podobnie jak w Wind Wakerze). Dotyczy to tylko otwartego terenu; w budynkach nie mamy takiej władzy. By jeszcze bardziej ułatwić graczowi życie, gdy wchodzimy w obręb pola, ujęcie przełącza się na widok z góry. Dzięki temu łatwiej jest coś posadzić, podlać itp.

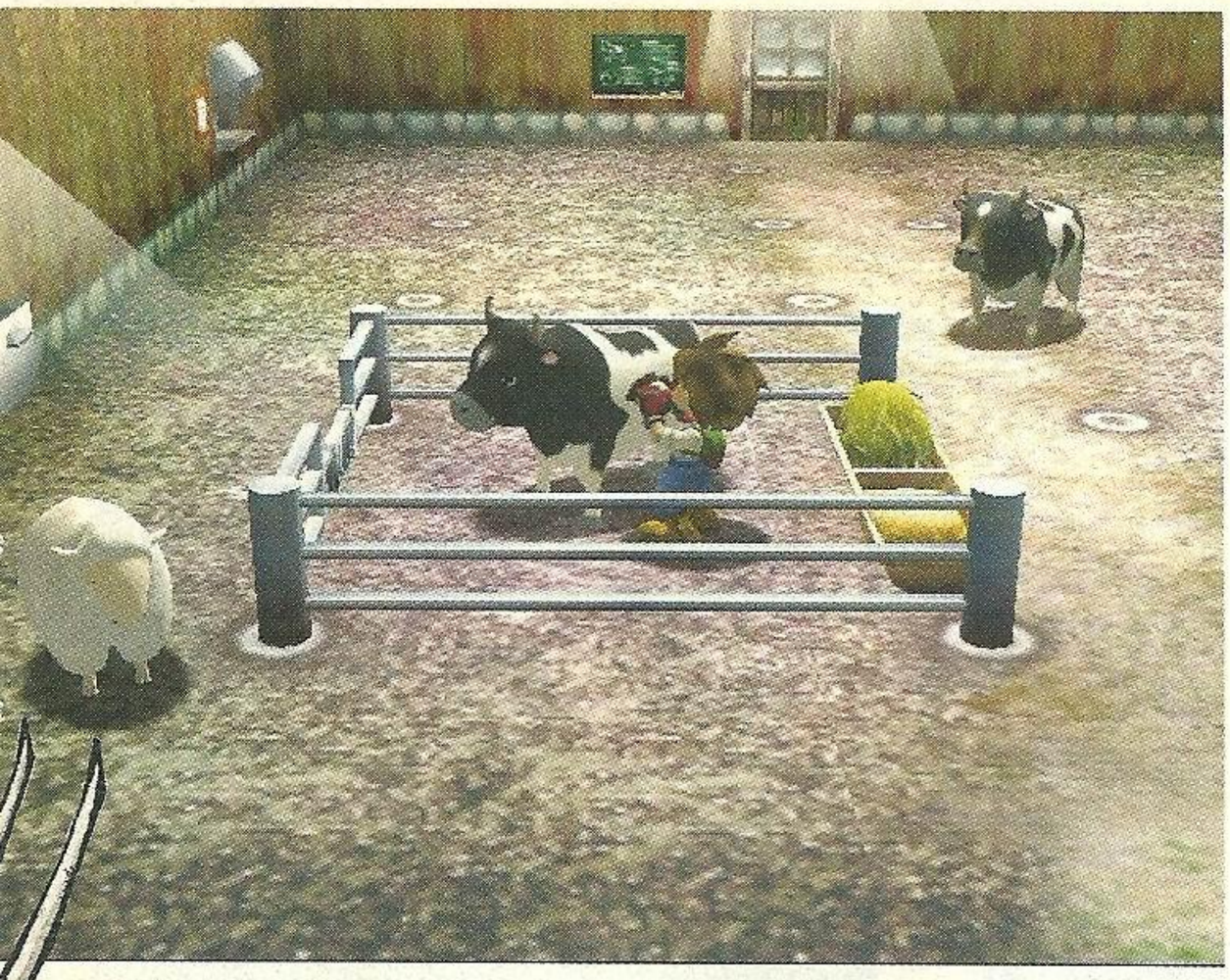
Każdy orze jak może...

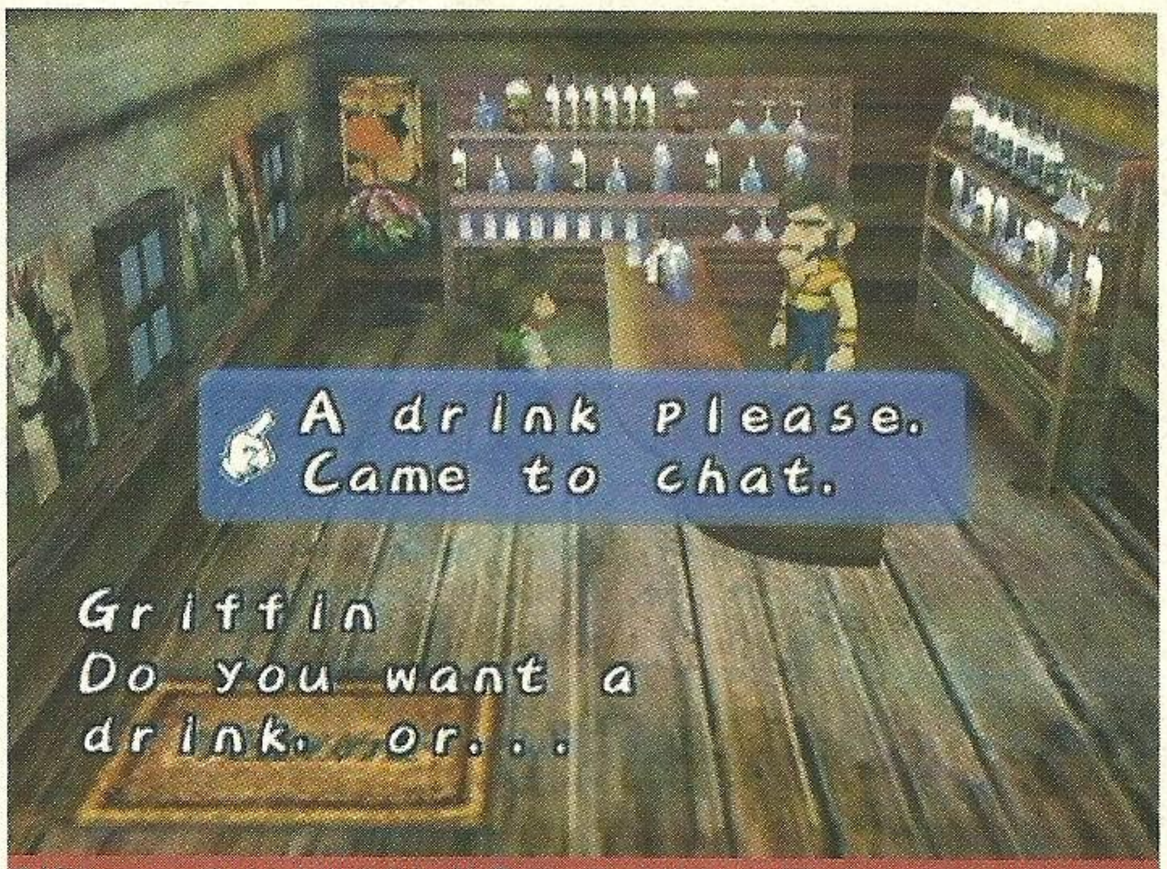
W przeciwieństwie do peesdwójkowego Save the Homeland, **Harvest Moon: A Wonderful Life** jest nastawiony o wiele bardziej na uprawę roli, niż na aspekt przygodowy. Z drugiej strony brakuje w nim wielu elementów, jakie można znaleźć chociażby w Friends of Mineral Town. Pożegnaliśmy się między innymi z uporczywym wyrywaniem chwastów, usuwaniem kamieni oraz pni drzew. W rezultacie zniknęły również narzędzia służące do tych zabiegów. Nie uświadczymy na dodatek racji żywnościowych, które rano miał zwyczaj spożywać bohater Sierpa i Młota (na czerwonym tle naturalnie). W zamian za to od początku towarzyszy nam wierna krowa, zaopatrująca nas każdego dnia w kilka baniek mleka. Bez niej początki na farmie byłyby niezwykle trudne, gdyż głodny bohater długo motyką nie pomacha. Zwłaszcza, że nasze podstawowe narzędzia są dosyć toporne i ciężkie, przez co zmęczenie przychodzi bardzo szybko. Można oczywiście zakupić sprzęt bardziej ergonomiczny, jednak zanim będzie nas na to stać minie sporo czasu. Autorzy nie zdecydowali się na umieszczenie w grze zdobywania przez narzędzia doświadczenia, więc każde podniesienie komfortu pracy wiąże się z uszczupleniem skarbonki.

HM: AWL zawiera największą w historii sagi o rolniku liczbę roślin i zwierząt. Zacznę od tych pierwszych. Oprócz kilkunastu gatunków warzyw, są również

Harvest Moon For Girls

Natsume ma zamiar wydać latem tego roku w Japonii nowe wersje **Harvest Moon: A Wonderful Life** i **Friends of Mineral Town.** Oba tytuły otrzymały wiele mówiący podtytuł "For Girls". Cała idea polega na tym, że zamiast bohatera będziemy mieli bohaterkę, a zamiast żony będziemy szukali męża. Mówi się również, że w tych edycjach dojdzie pieczenie ciast oraz konkurowanie z innymi wieśniaczkami o przyszłych partnerów życiowych. Nasuwa się pytanie, czy opcja wyboru płci nie mogła pojawić się w już dostępnych edycjach HM? No cóż, światem rządzi kasa. "For Girlsy" zostaną zaprezentowane na majowej wystawie E3.

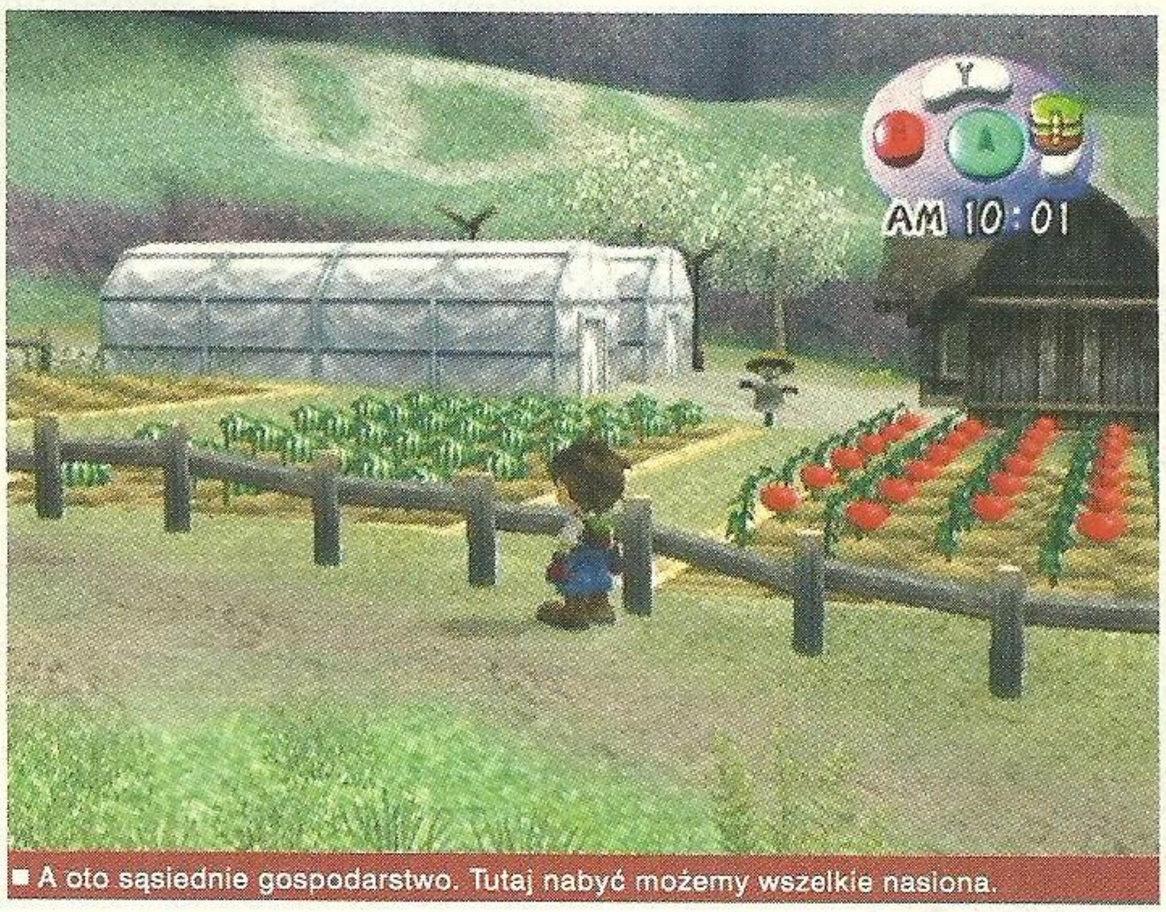




■ Miejsce spotkań lokalnej żulerki. Tanie wino i piękna córka barmana – czego chcieć więcej? I choć bohater wygląda na nieletniego, to tylko pozory...

odmiany słodkie, dziko rosnące, a także drzewa owocowe. Dodatkowo można je krzyżować między sobą! Zwierząt do hodowli jest również sporo. Kilka gatunków krów, a także kury, kaczki, gęsi, owce... mnożąc przez obie płcie daje naprawdę szerokie pole do popisu.

Seria Harvest Moon zawsze słynęła z wielu swojskich mini-gierek, tak więc i tutaj nie mogło ich zabraknąć. Podstawową i przynoszącą największe korzyści jest łowienie ryb. Warto szybko nabyć wędkę, gdyż miejscowa rzeka to niewyczerpane źródło pokarmu, a tego często brakuje. Równie ciekawym dodatkiem jest gotowanie. Mieszając ze sobą odpowiednie składniki można tworzyć potrawy, które nie dość, że przywracają więcej energii, to mogą posłużyć jako prezent. Ale trzeba uważać by nie przygotować czegoś, co może zaszkodzić. By tego uniknąć warto rozglądać się po domostwach i rozmawiać z napotkanymi ludźmi, gdyż nieraz można otrzymać jakiś przepis kulinarny. Tego typu atrakcji jest naturalnie dużo, dużo więcej, zwłaszcza podczas tak zwanych festynów odbywających się w wiosce.



■ A oto sąsiednie gospodarstwo. Tutaj nabyć możemy wszelkie nasiona.

GCN <> GBA

Gdy miłośnik serii zakupi obie pozycje, a najlepiej do tego jeszcze kabelek łączący oba systemy, dostanie bonusiki. Możliwości, jakie daje owa współpraca są skromne. Łączenie konsol pozwala na zdobycie kilku normalnie nieodstępnych przedmiotów oraz przetransportowaniu do GC płyt muzycznych kupowanych w gospodzie. Płyty można sprzedać lub przesłuchać w domku na adapterze. Włączona melodia towarzyszy nam wtedy podczas rozgrywki. W recenzji pisałem o wąskim repertuarze muzycznym w **Wonderful Life**; dzięki linkowaniu ten problem przestaje istnieć.

By doszło do połączenia musimy:
- w **AWL** spróbować wyjść w miasteczka; gdy drogę zagrodzą nam trzy skrzaty należy postępować z ich wskazówkami.
- w **FoMT** udać się przed wodospad wrzucić coś do niego (należy stać na wprost).

Krowie placki

Oprawa nie zachwyca. Dotyczy to w szczególności grafiki, która szczytem możliwości GaCka nie jest. Wszechobecne są słabe, brzydko rozciągnięte tekstury i to właściwie one psują wizerunek całości. Częściowo taki stan rzeczy może tłumaczyć fakt, że praktycznie cały teren jest wczytany do pamięci konsoli. Korzyść z tego taka, że dogrywanie na dobrą sprawę nie występuje, a to niepodważalna zaleta. Nie wyobrażam sobie bezstresowej zabawy, gdybym musiał oglądać napis „Loading" przy okazji wchodzenia do domku tylko po to, by przekonać się, że nie ma w nim szukanej przeze mnie osoby. A że nie można mieć wszystkiego, programiści wybrali mniejsze zło w postaci nienajlepszych tekstur. Obiektów także hojnie nie obdarzyli szczegółami, jednak nie kłuje to w oczy. Głównie przez zastosowanie stylu super-deformed, do którego jakoś nie pasują miliony pysznych trójkącików przypadających na jedną postać. Nie podoba mi się jeszcze jedna rzecz. Detekcja kolizji jak i animacje są po prostu z minionej epoki. Przechodnie ślizgają się, a nie chodzą, jednak to jeszcze pikuś. Jazda na koniu wygląda tak, jakby zwierzę leciało tuż nad ziemią, a nogami przebierało wyłącznie z obowiązku. Przerażający widok.

Bardzo przyjemnie prezentuje się za to woda. Nieco gorzej, ale nadal dobrze wypadają efekty światła, czyli słońce i wszelkie latarnie. Natomiast cienie rzucane przez różnego rodzaju obiekty oraz ludzi ocierają się w pewnych momentach o mistrzostwo. Widać to przede wszystkim na drzewach, które obsypane setkami wiosennych kwiatów rzucają idealny cień. Na dodatek falują one na wietrze, co wytwarza naprawdę przyjemny klimacik, a cienie załamują się na przykład na naszym przodowniku pracy.

Co do sfery audio, to niestety ą olano. Muzyczek jest niewiele i prezentują przeważnie przeciętny poziom. Na mówione dialogi nie można naturalnie liczyć; podczas rozmów dochodzą naszych uszu jedynie jakieś nieokreślone chrząknięcia, chichoty i westchnienia. Nie jest dobrze. Odgłosy przyrody, o dziwo, trzymają poziom reszty oprawy dźwiękowej, czyli nie zachwycają. Muczenie krów, rżenie koni, gdakanie kur i inne swojskie onomatopeje brzmią przeciętnie; liczyłem na coś lepszego.

Żniwa

Harvest Moon: A Wonderful Life nie jest wolny od wad. Trzeba też przyznać, że wśród nich są rażące niedociągnięcia. Oprawą nie może konkurować z obecnymi na rynku hitami. Jednak gra ma w sobie pewien magnes, który przyciąga z wielką siłą i bardzo trudno jest się oderwać od zabawy. Mimo tylu lat na rynku magia zawarta w tej serii nie ulotniła się i ciągle przykuwa do konsoli. Zresztą trudno spodziewać się, żeby połączenie jRPG z grą ekonomiczną i domieszką hitowych Simsów nie cieszyło się popularnością. Widocznie nie jest tak źle jak niektórzy głoszą i gracze konsolowi oprócz duszenia przechodniów plastikową torebką lubią od czasu do czasu wziąć się do uczciwej, odpowiedzialnej i wymagającej cierpliwości pracy. Bo właśnie te cechy **HM: AWL** premiuje; właściwie można pokusić się o stwierdzenie, że bez nich trudno czerpać z rozgrywki jakąkolwiek przyjemność.

I to chyba, drogi Czytelniku, powinno zadecydować, czy pobiegniesz do sklepu z dwiema setkami w garści. A to dlatego, że życie rolnika może Cię całkowicie znużyć i odrzucić.

Jednak jeśli w nim zasmakujesz, czeka na Ciebie czterdzieści rozkosznych godzin... przerzucania gnoju, hehe.

Kaxi

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Świat Nintendo (www.swiatnintendo.pl).

GameCube — *Wesołe życie na prowincji*

- *Wydawca:* Ubi Soft
- *Producent:* Natsume
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.2

Wykorzystuje: *Memory Card, AGB Cable*

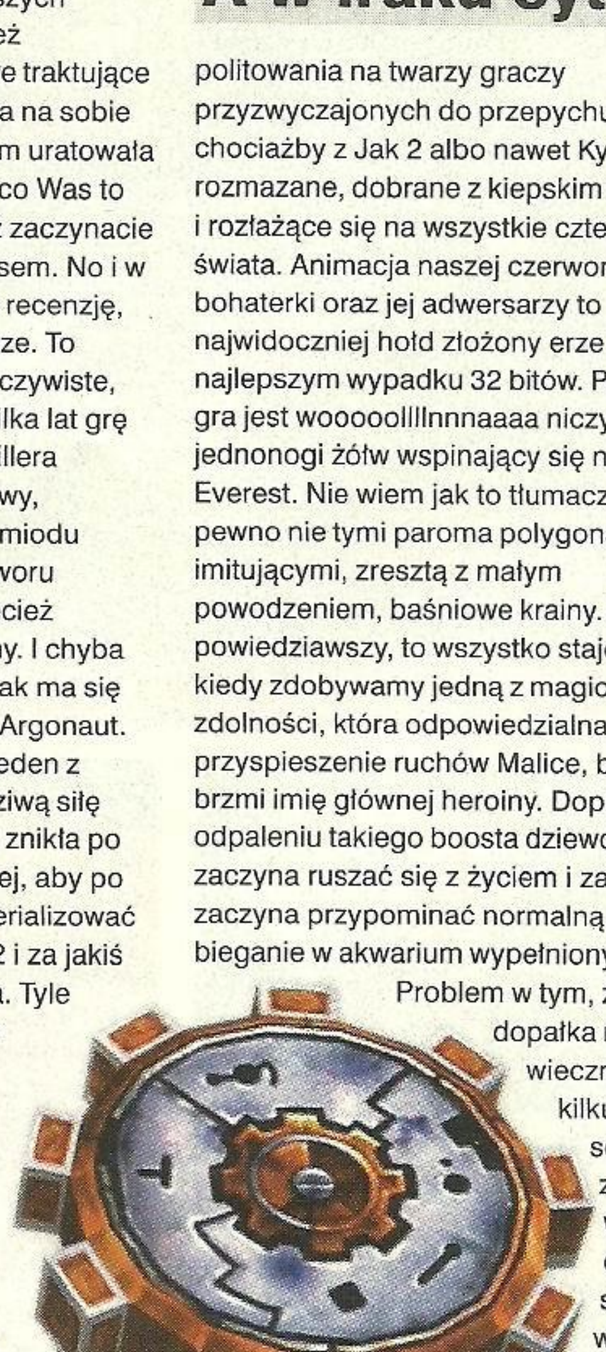
■ Życie na wsi nigdy się nie nudzi! Można coś ugotować, przekopać tutejsze wykopaliska archeologiczne lub pochwalić się lasce nową wędką lub dojarką. Kur macać nie można.

- **Dobre:** Głosik Gwen Stefani, charyzmatyczne dialogi i humor. I to wszystko.
- **Złe:** Grafika przywodzi na myśl PSX, a motyw szybowania na wietrze był już wałkowany w Wind Wakerze lub Kya. I to z lepszym rezultatem.
- **Brzydkie:** Anemiczna animacja - to brzmi prawie jak gimnastyka buzi i języka, hehe.

MALICE

A w Iraku sytuacja coraz bardziej niepokojąca

Z kolei u nas jakieś afery dyskowe oraz niepokój związany z rosnącym poparciem dla Leppera. Emocje wzbudza także sytuacja w naszej lidze piłkarskiej, gdzie Wisła walczy z Legią o tytuł mistrza Polski. Z ciekawszych wydarzeń ostatnich dni mogę też wspomnieć doniesienie prasowe traktujące o kobiecie, która sama dokonała na sobie cesarskiego cięcia, a tym samym uratowała życie swoje oraz dziecka... Ale co Was to wszystko obchodzi? Pewnie już zaczynacie rzucać mięsem pod moim adresem. No i w sumie macie rację. Sięgacie po recenzję, aby dowiedzieć się czegoś o grze. To oczywiste. Zupełnie tak samo oczywiste, jak to, że sięgając po robioną kilka lat grę zapowiadaną na absolutnego killera spodziewamy się świetnej zabawy, rewelacyjnej grafy i hektolitrów miodu wylewających się z każdego otworu konsoli. No ale nie zawsze przecież dostajemy to, czego oczekujemy. I chyba już domyślacie się, że właśnie tak ma się sprawa z najnowszą produkcją Argonaut. Z początku reklamowana jako jeden z tytułów mająca pokazać prawdziwą siłę drzemiącą w bebechach Xboxa znikła po jakimś czasie z listy wydawniczej, aby po dość długim oczekiwaniu zmaterializować się w ostatecznej formie na PS2 i za jakiś czas na maszynce pana Gatesa. Tyle tylko, że zamiast obiecywanych złotych gór otrzymaliśmy prawdziwą dolinę. I to niezbyt malowniczą na domiar złego. Grafika, która w momencie opublikowania pierwszych screenów mogła wywołać zachwyt obecnie wywołuje jedynie uśmiech politowania na twarzy graczy przyzwyczajonych do przepychu znanego chociażby z Jak 2 albo nawet Kya. Tekstury rozmazane, dobrane z kiepskim wyczuciem i rozłażące się na wszystkie cztery strony świata. Animacja naszej czerwonowłosej bohaterki oraz jej adwersarzy to najwidoczniej hołd złożony erze 16, a w najlepszym wypadku 32 bitów. Poza tym gra jest wooooollllnnnaaaa niczym jednonogi żółw wspinający się na Mount Everest. Nie wiem jak to tłumaczyć, ale na pewno nie tymi paroma polygonami imitującymi, zresztą z małym powodzeniem, baśniowe krainy. Prawdę powiedziawszy, to wszystko staje się jasne, kiedy zdobywamy jedną z magicznych zdolności, która odpowiedzialna jest za przyspieszenie ruchów Malice, bo tak brzmi imię głównej heroiny. Dopiero po odpaleniu takiego boosta dziewczyna zaczyna ruszać się z życiem i zabawa zaczyna przypominać normalną grę, a nie bieganie w akwarium wypełnionym wodą.



Problem w tym, że żadna dopałka nie trwa wiecznie i po kilkunastu sekundach znowu wracamy do szklanego więzienia dla rybek. Nawet jeśli jesteście w stanie przetrawić bardzo przeciętną oprawę graficzną, to granice Waszej tolerancji i tak zostaną przekroczone, gdy zdacie sobie sprawę, że **Malice** wnosi tyle nowego do gatunku, ile wieczna krucjata Klu Klux Klanu do walki z rasizmem i uprzedzeniami. Na domiar złego nawet stare i sprawdzone patenty zostały tu dobite przez nudę, fatalną kamerę i niesamowicie „szybkie" tempo rozgrywki. Owszem, sporadycznie zdarzają się jakieś ciekawe zagadki logiczne albo nietuzinkowe zadania, ale te mógłbym policzyć na palcach obu dłoni. Zazwyczaj należy coś znaleźć lub kogoś ubić na jednym z dwudziestu dwóch poziomów dostępnych w grze, a to sprowadza się do powolnego skakania po platformach i obijania wszystkiego co się rusza za pomocą grubej pały. Na szczęście potyczki z bossami przerywają tę monotonię, gdyż tutaj czasami sama pała nie wystarczy i momentami trzeba najpierw trochę pomyśleć, a dopiero później zabrać się do działania.

■ Przy bossach trzeba najpierw trochę pokombinować, a dopiero potem walić pałą.

Normalnie w tym miejscu dorzuciłbym jeszcze parę minusów takiej gry, aby do reszty pogrążyć ją w Waszych oczach, ale jednak tego nie uczynię. Czemu? **Malice** ma jednak coś, co sprawiło, że troszkę przy niej posiedziałem, starając się zajść jak najdalej. Mam tu na myśli oprawę dźwiękową oraz ciekawą zbieraninę zwariowanych postaci. Młodziutka Malice w swych zmaganiach z terrorem sianym we wszechświecie przez złego Dog Goda otrzymała wsparcie nie od byle kogo, bo od samej Gwen Stefani ze znanej powszechnie kapeli No Doubt. Nie, nie chcę przez to powiedzieć, że szalona wokalistką biega po kolorowych planszach i łamie gitary na łbach obleśnych ptaszorów tudzież skaczących grzybów. Pani Gwen użyczyła po prostu swego głosu Malice, a wraz z nią kilku innych członków zespołu zdecydowało się pozdzierać swoje gardła na rzecz gry opracowanej przez Argonaut.

I to właśnie jest największa zaleta tej pozycji. Chociaż osobiście nie przepadam za No Doubt, to jednak głos Stefani w połączeniu z bardzo zabawnymi dialogami wywarł na mnie bardzo pozytywne wrażenie. Zresztą cała ekipa odpowiedzialna za dubbing odwaliła kawał solidnej roboty, co jest też zasługą zabawnych postaci, w które lektorzy musieli się wcielić. I chociaż szczerze wątpię w to, że sepleniące świetliki, zrzędząca wiedźma tudzież wielki zegar nawijający z nienagannym brytyjskim akcentem przekonają Was do zakupu tej gry, to jednak czułem się w obowiązku pochwalić dźwiękowców i scenarzystów chociaż za ten element.

No ale samymi tekstami gra przecież nie stoi, w związku z czym odradzam inwestowania funduszy w tę pozycję. Nawet fani No Doubt powinni sobie darować i lepiej niech kupią nową płytę tego zespołu... To znaczy, jeśli jakaś została ostatnio wydana, bo ja się w tym nie orientuję.

A **Malice** spóźniła się o jakieś dwa lata.

Qoora

■ Gra na screenshotach wygląda intrygująco. Jednak w akcji wypada blado.

PlayStation 2 *To naprawdę miał być hit? Gee...*

- *Wydawca: XS*
- *Producent: Argonaut*
- *Liczba graczy: 1*

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

6.2

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

- **Dobre:** Klimat heroic fantasy, fajni przeciwnicy, ładne poziomy i niezła animacja.
- **Złe:** Fatalna praca kamery, niedopracowane kolizje i spartaczone elementy zręcznościowe.
- **Brzydkie:** Twarze i animacja postaci w przerywnikach.

■ Co nie zabije, czyni nas silniejszym...

CONAN

Walczcie i gińcie jak mężczyźni!

Tematyka gry z udziałem czarnowłosego barbarzyńcy o stalowych mięśniach może być tylko jedna: rzeźnia. Podana do tego w znanym wszystkim graczom sosie przygodówko-siekanki oglądanej z perspektywy trzeciej osoby. Aha, odrobina erpega też się tu wkradła. Nieduża, ale zawsze.

Początek zabawy nie odbiega od standardów, a i wśród przygód Conana nie jest żadną nowością. Barbarzyńca właśnie wraca z jednej ze swoich włóczęg i zamierza odwiedzić dalszych i nadal pozostałych przy życiu krewnych. Wszyscy krewni i znajomi Conana nie mają jednak w życiu łatwo... Tajemniczy napastnicy równają z ziemią ich wioskę, w wyniku czego nasz bohaterski mięśniak zgodnie ze starym zwyczajem barbarzyńców poprzysięga zemstę i będzie ich zabijał, ćwiartował, palił, gwałcił... Cóż, to akurat nie, ale kto wie, może ich żony i matki spotka ten los. W tym momencie przejmujemy kontrolę nad poczynaniami Conana i zaczynamy krwawą krucjatę, swoją drogą podobną do tej, jakiej doświadczył Paul, templariusz z recenzowanej przeze mnie w zeszłym miesiącu gry Knights of the Temple. Ale ciekawszą i bardziej urozmaiconą.

Umiejętności bojowe Conana są naprawdę imponujące, a ilość kombosów, których możemy się nauczyć przyprawia o zawrót głowy. Jest ich w grze kilkadziesiąt, co jak na przygodówkę akcji jest naprawdę ogromną liczbą. Właśnie w kupowaniu nowych ciosów i kombosów oraz nieznacznym podnoszeniu wytrzymałości, żywotności, szybkości i tym podobnych cech fizycznych barbarzyńcy kryje się wspomniany element erpegowy.

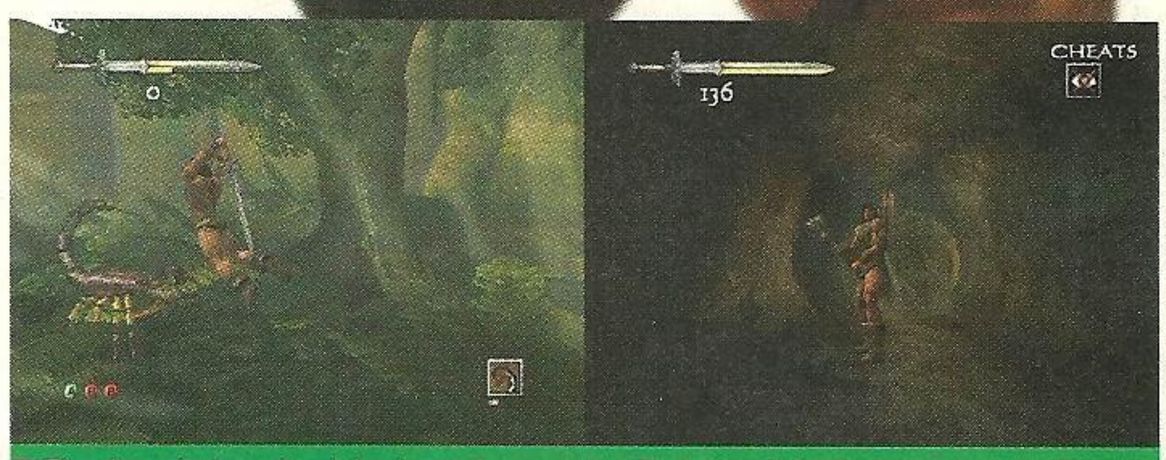
Na początku masakry po prostu napieramy przed siebie i tniemy co się nawinie pod miecz, topór, maczugę itd. Potem trzeba czasami pokombinować, a i odnalezienie dalszej drogi nie jest już takie banalne, jak się z początku wydaje. Można się trochę zaciąć, szczególnie na elementach zręcznościowych i nie dlatego, że są trudne, ale dlatego, że sporą część przyjemności zgłębiania przygód Conana psuje kamera. Raz że się gubi i trzeba ją poprawiać, ale to pryszcz. Przy zmianie widoku występuje jednak nieprzyjemne, chwilowe odwrócenie kierunków, co sprawia, że można zlecieć np. z krawędzi nad przepaścią lawy. Kilkanaście razy... Z czym to się wiąże dowiecie się z ramki. Czasami Conan trochę się też zacina – biegnie jak osioł w jednym kierunku i trzeba go zmusić do zatrzymania się. Inna denerwująca sprawa to kolizje, które momentami utrudniają dostanie się gdzieś, gdzie na pierwszy rzut oka powinniśmy wejść bez problemów. Z oceną odległości przy skokach też są notoryczne problemy.

Elementy zręcznościowe to prawdziwa pięta achillesowa Conana, ale na szczęście nie ma ich przesadnie dużo. Również początek zabawy nie jest specjalnie zachęcający, bo akcja rozpędza się zdecydowanie za wolno, a początkowe umiejętności barbarzyńcy niczym nie imponują. Dopiero po paru poziomach rozpoczyna się dominacja potężnego wojownika nad leszczami i zaczynamy naprawdę czuć jego potworny power, a z czasem kombosy robią się przepotężną bronią i bez ich skutecznego wykorzystywania nie można się przebić przez zastępy wrogów. Jednak dwa pierwsze lodowe poziomy nie grzeszą ani urodą wykonania, ani nie oszałamiają fachowością przeciwników i mogą nieco odrzucić od przygód Mocarza z Cymerii. Z czasem jednak gra zyskuje nieco pod tym względem, a większa ilość humanoidalnych wrogów sprawia, że rzeźnia przynosi dużo satysfakcji. Dobre jest również to, że na różnych przeciwników trzeba stosować inne taktyki walki lub bronie. Bossowie też są dość ciekawi i dobrze wpisują się w klimat przygód Conana – wielkie potwory, pradawni bogowie, zjawy, szkielety, szamani oraz kultyści złego boga i oczywiście on sam w finałowym, nieco jak na mój gust zbyt prostym pojedynku. Ale wcześniej jest ciężko, więc finał to tak naprawdę odpoczynek po wcześniejszych frustrujących i trudnych starciach.

Graficy z Cauldron (nasi południowi sąsiedzi z Bratysławy, Słowak potrafi!) dobrze przyłożyli się do pracy, choć **Conan** do pierwszej ligi nie należy. Ale niewątpliwie jest bardzo solidnie i estetycznie wykonaną przygodówką. Widać, że odrobiona została praca domowa w postaci filmów *Conan Barbarzyńca* i *Conan Niszczyciel*. Jedyne problemy to wspomniana kamera i bardzo okazjonalne zwolnienia animacji. Dźwięk solidny – dwa kawałki Basila Poleurodisa (znane z filmów), a reszta muzyki to wariacje na ich temat, również całkiem dobre. Do tego szczęk broni, jęki wrogów i okrzyki bojowe Conana oraz trochę odgłosów otoczenia. Ogólnie jest w porządku, a muzyka znakomicie zagrzewa do walki. No i narrator rządzi.

Przygody Conana nie są żadna innowacją na rynku zręcznościowych przygodówek, ale solidne wykonanie, niepowtarzalny klimat fantasy, orgia krwi i cała masa przeciwników sprawia, że gra się z niekłamaną przyjemnością. Dodatkową atrakcją mogą być tryby body count (w wyznaczonym czasie zabij jak najwięcej przeciwników) i time attack oraz pojedynki z kolegami w trybie multiplayer zarówno na jednym Xboksie, jak i poprzez Xbox Live! Ale tak naprawdę to tylko dodatek do wciągających przygód barbarzyńskiego wojownika.

Marcellus



■ Eksploracja to najmniej udany element gry. Na szczęście nie jest jej zbyt wiele.

Na Croma!

Fachowo rozwiązano w **Conanie** sprawę save'owania. Otóż save'y możliwe są dopiero po zebraniu specjalnych kamieni, a tych nie ma zbyt dużo i na dokładkę przy sobie można mieć tylko cztery. Za to po śmierci w walce Conan trafia przed oblicze Croma i jeżeli pokona wystawionych przeciwko niemu przeciwników, to wraca w miejsce, w którym spotkała go śmierć. Jeżeli nie... Wiadomo, zaczynamy od save'a. Problemem może być liczba wrogów – w pewnym momencie Crom wystawił przeciwko mnie bodajże ośmiu lub dziesięciu przeciwników. Krwawo było. Jest to jednocześnie przydatna rzecz do podszlifowania swych bojowych umiejętności. Gorzej gdy Conan wpadnie w pułapkę lub spadnie w przepaść – wtedy nie ginie jak na wojownika przystało i trzeba zaczynać od save'a... Gińcie jak mężczyźni!

■ Kilkadziesiąt combosów znakomicie wzbogaca zabawę.

Xbox — *Skosztuj zimnej stali!*

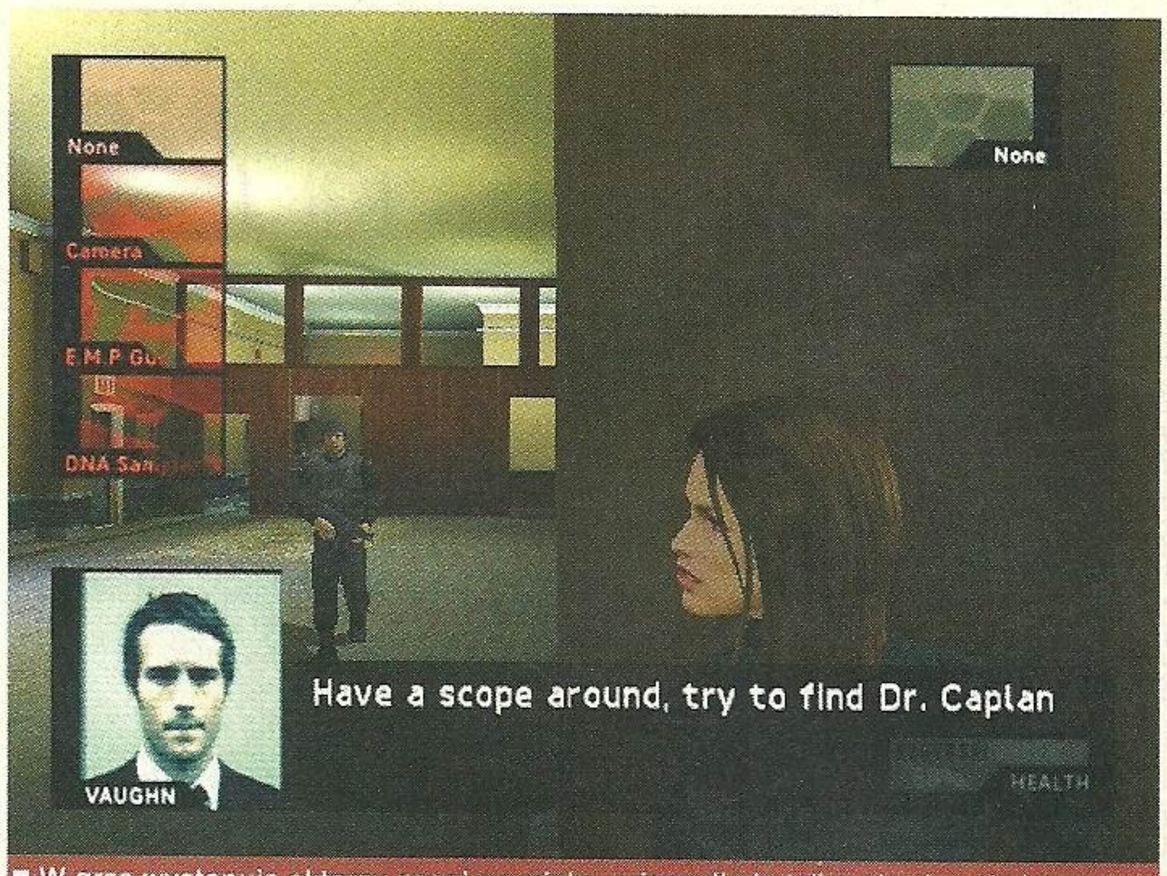
- *Wydawca:* TDK Mediactive
- *Producent:* Cauldron
- *Liczba graczy:* 1-4 (16)

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Xbox Live!*

7.7

- **Dobre:** Fajnie się morduje, konkretne gadżety i lekki scenariusz – dobra gra rozrywkowa.
- **Złe:** Elementy skradankowe, w które autorzy włożyli niemało serca, mogą przez graczy zostać zupełnie pominięte.
- **Brzydkie:** Animacja na PS2 czasami chrupie no i niektóre ruchy postaci są deczko uproszczone.



■ W grze występują aktorzy znani z serialu - użyczyli nie tylko głosów, ale i twarzy, które są podstawą ich wirtualnych odpowiedników.

ALIAS

Znany i u nas serial wylądował w czytniku konsoli

Jak wytrawny operator sonaru na łodzi podwodnej potrafi rozpoznać typ wrogiej jednostki po odgłosie pracy silnika, tak recenzent ma niejaką orientację o grze po samych wstępnych informacjach.

Pewnie, że nie należy się uprzedzać i dawać szansę na wybicie się tym, którzy nie mają najlepszej marki. Acclaim zasłynął kilkoma tytułami i bez wątpienia zalicza się do firm pierwszoligowych. Znaczy to mniej więcej, że jest to grupa ludzi, która nie tworzy tytułów poniżej pewnego poziomu. Z drugiej strony jednak coraz ciężej idzie im faktycznie tworzenie tytułów wybitnych. **Alias** na pewno do gwiazd nie należy i w zasadzie powiedzieć można, że choć zabawa niesie niejaką przyjemność, to jest to tytuł o zmarnowanym potencjale. Innymi słowy **Alias** dzieli los innych gier zrobionych na licencji telewizyjnej.

Piękna pani z telewizji

Źródłem pomysłu na grę jest serial telewizyjny. Jego bohaterka, Sydney Bristow, pracuje na „podwójnych" zasadach dla CIA i rozpracowuje pewną poważną terrorystyczną organizację (SD-6). Kiedy wreszcie udaje jej się skończyć owo rozpracowywanie i rozsadza złoczyńców od wewnątrz, decyduje się przejść na zasłużoną emeryturę i nawiać gdzieś z narzeczonym. Niestety – jak to w amerykańskich filmach bywa, główny zły tak naprawdę nie zginął i oczywiście nie ma także zamiaru podarować pannie Sydney krewkiego psikusa. Sprawdza więc najpierw żywotność jej narzeczonego (ta okazuje się nad wyraz wątła), a potem wystarcza mu czekać na zemstę wyszkolonej do tropienia i eliminacji agentki. I o tym właśnie jest serial. Gdyby wnikać w szczegóły, akcja gry toczy się między 19 a 20 odcinkiem drugiego sezonu, a jest to o tyle ważne, że nie znając serialu nie wyciągniecie z gry trzech czwartych smaczków scenariusza. Tak czy siak wiecie już, że gramy agentką, wysportowaną, piekną i wściekłą. Jest dobrze. A dalej będzie jeszcze lepiej, bo przygodę zaczynamy w zwiewnej bluzeczce na ramiączka i króciusieńkiej spódniczce, jako barmanka w kasynie.

Inspektor graciarz

I już pewnie wiecie, że po pierwsze dadzą nam do ręki tonę gadżetów. Niejaki Marshall, neurotyk i gadżeciarz CIA (zerżnięty bezczelnie z Bondowego „Q") daje nam w ręce kostiumy do przebierania się (na każdą planszę jeden podstawowy z super-kuper tworzywa komandosów i agentów oraz jeden wpasowujący nas w etap). Oprócz tego modem do hakowania komputerów. Hakowanie wygląda tak, że mając do dyspozycji cztery litery... Nie, nie takie, jak sądzicie. „A", „B", „C" i „D". Otóż mając te litery musimy ustalić ich kolejność. Strzelamy, a komputer odpowiada z iloma trafiliśmy. Jest to rodzaj mini-gierki. Tak jak zresztą otwieranie zamków, które przypomina to ze Splinter Cell – kręcimy gałką i akceptujemy w momencie, kiedy joypad zadrży. Do listy gadżetów dorzućmy skaner odcisków palców, który najpierw trzeba przyłożyć do czyjejś dłoni, a następnie do komputera, do którego tamta osoba miała dostęp. Przejrzawszy kieszenie wiemy zatem, że będzie to coś w rodzaju przygodówki. Jest też mnóstwo rozmów z bohaterami, ciągle odpala się komunikator, z którego dowiadujemy się o nowych dyrektywach.

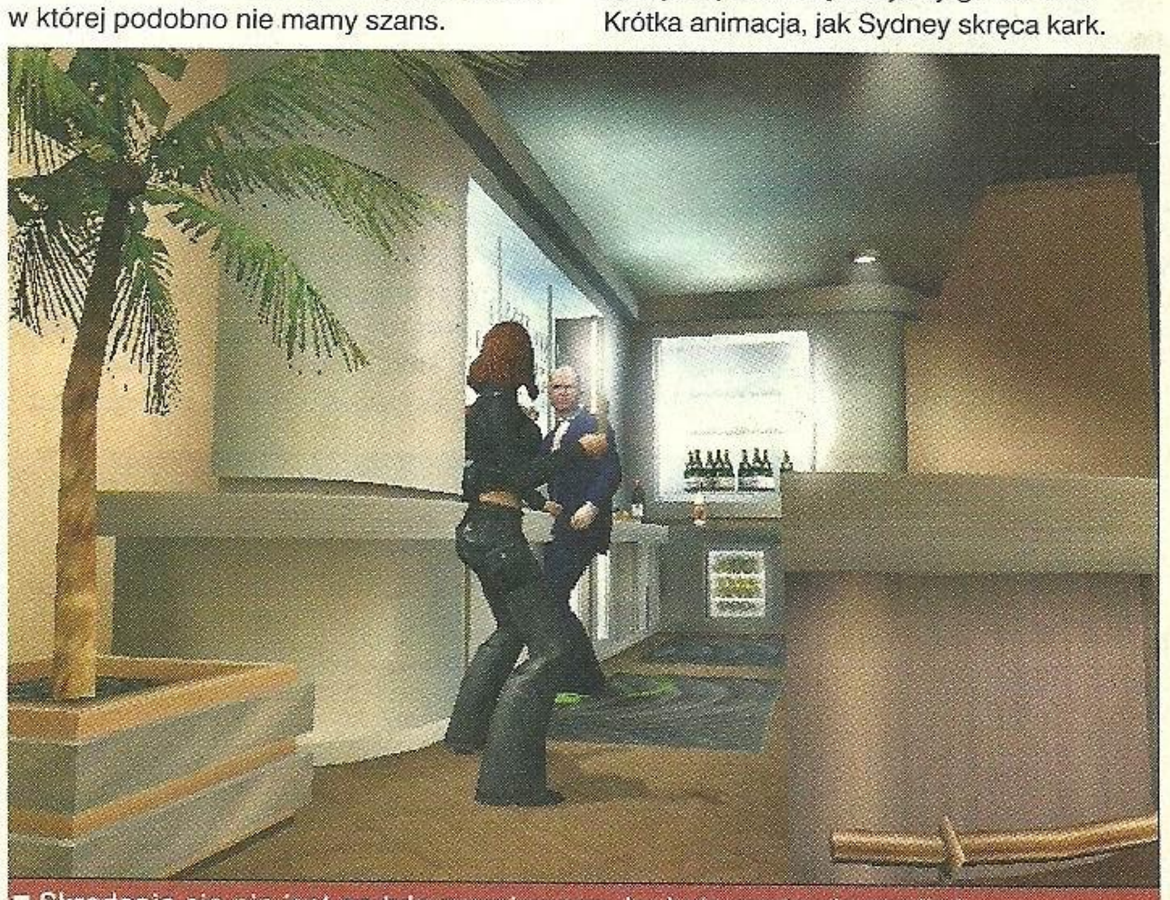
Kilka kolejnych akcji, a zwłaszcza możliwość kucania i skradania się kieruje ku przekonaniu, że będzie to jednak skradanka. I faktycznie. Niemal każda informacja od przełożonych kończy się rozkazem, by nie zwracać na siebie uwagi, bo kiedy to się już stanie, czeka nas walka, w której podobno nie mamy szans.

Smok machnął ogonem

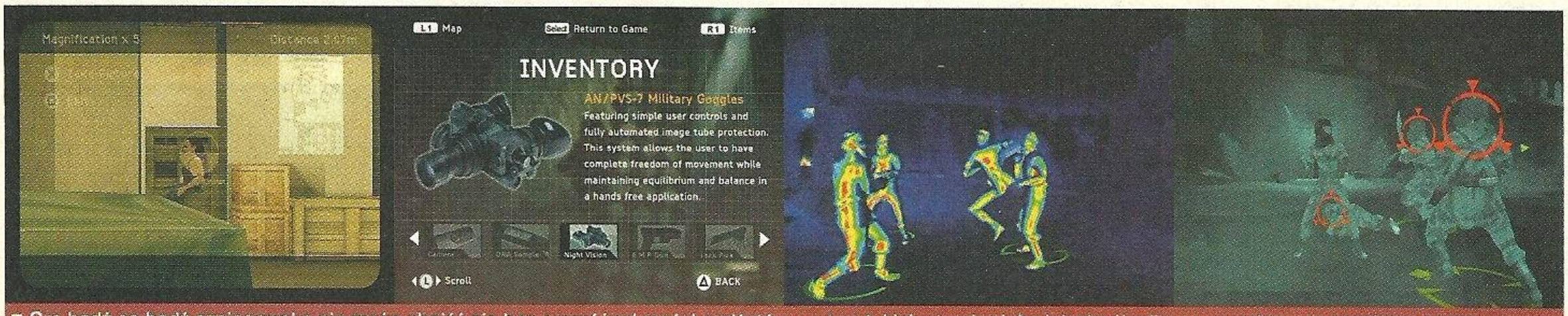
Ano właśnie. Sydney ma możliwość ataku piąchą i kopnięcia (czyli wykonania ataku specjalnego). Specjal przy ścianie to pobiegnięcie po niej w górę, skok i wylądowanie za przeciwnikiem. Specjal w walce to na przykład rzut a la WWF, czyli zakołowanie przeciwnikiem i stopujący cios w szyję. Można też dobijać. Wszystko to jednak dzieje się automatycznie, więc w naszej gestii leży praktycznie nawalanie na ślepo, a Sydney sama sobie poradzi. Można od czasu do czasu coś podnieść: klucz francuski, karabin, gazrurkę, co zapewne pomoże w wymianie poglądów z terrorystami. Ale jak tak naprawdę się walczy opowiem w inny sposób. Przenieśmy się na chwilę w świat gry, gdyż – moim zdaniem – najlepiej odda to klimat całej rozgrywki. Nie uprzedzajcie się do zabawy zbytnio, bo postaram się uwypuklić wszystkie najbardziej irytujące jej elementy. O fajnych powiemy na dobry koniec. A zatem...

Wyobraźmy sobie...

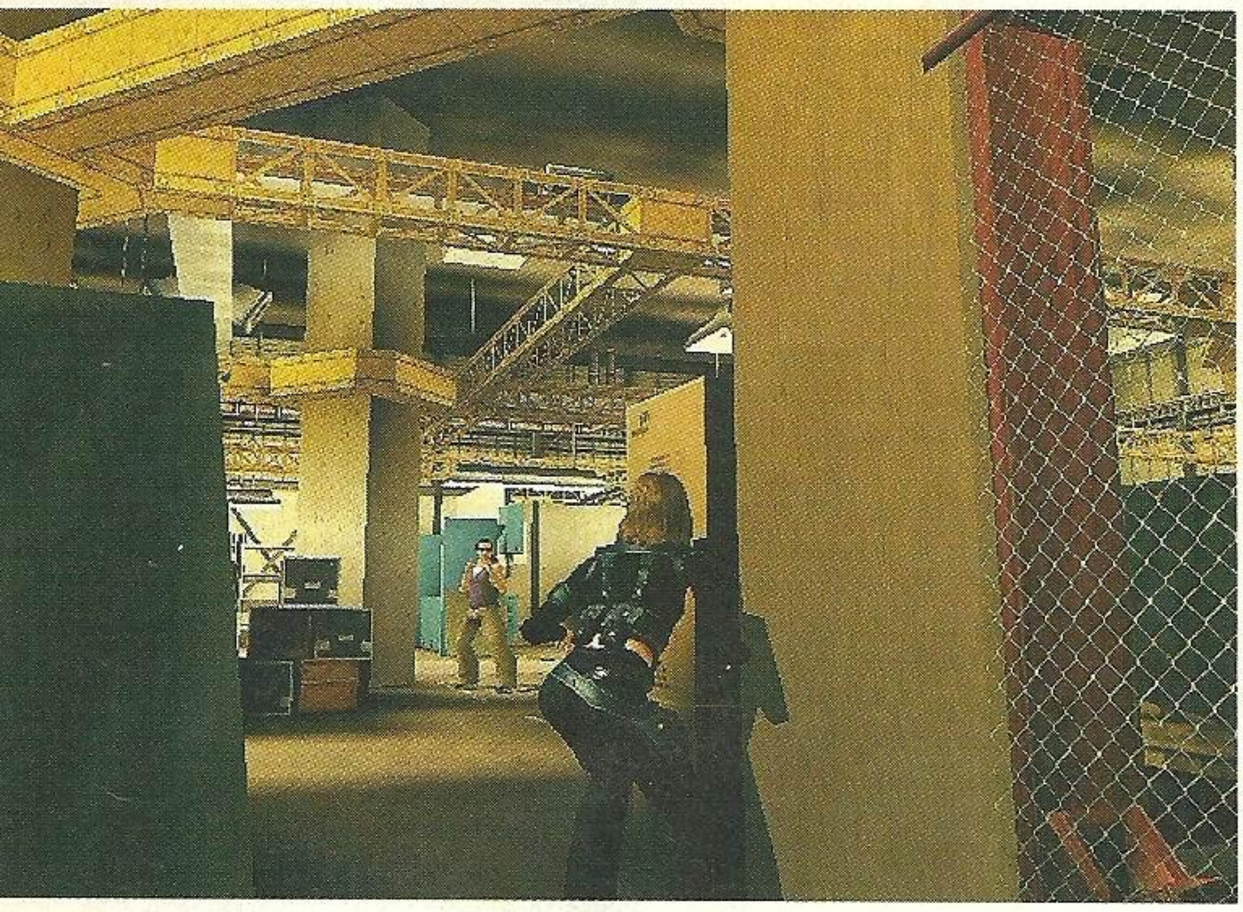
Sztywnym krokiem wchodzimy do pomieszczenia. O, gdzieś w pobliżu leży broń (sygnalizuje to komunikat na ekranie), więc podnosimy. Patelnia. Może być. Kawałek dalej stoi strażnik. Jest tyłem, więc nie trzeba się skradać. Podbiegamy i specjalną techniką zabijamy go od razu. Krótka animacja, jak Sydney skręca kark.



■ Skradanie się nie jest na tyle premiowane, by było warto się wysilać.



■ Gra bądź co bądź szpiegowska nie może obejść się bez przeróżnej maści gadżetów - w tym takich standardrów jak choćby liczne przesłony na specjalne gogle.



■ Sokół czt kret? Sid nie przekona się o tym zanim nie wyjdzie zza osłony.

Dalej komputer dostępowy. Aha, trzeba zdjąć odciski palców. Wracamy do ciała, ale to już zniknęło. No dobra. Szukamy innej ofiary. Niestety jest tylko kamera ochrony. Głos z bazy uprzedza nas, że jak nas zauważy, to w ogóle koniec świata. Ale co tam. Włazimy pod nią. Koniec świata ma formę jednego ludzika z pięściami, który wypada nagle nie wiadomo skąd. Dostaje łomot i zgarniamy mu odciski. Na szczęście pasują, komputer otwiera drzwi. Idziemy dalej. Otwieramy kolejne drzwi, a tu parę kroków przed nami przeciwnicy. Jopią się prosto na nas. Ale nie widzą. Widać jakiś magiczny próg. Tak odkrywamy pierwszy typ strażników – ślepe krety. Bierzemy puszkę, która stoi przed progiem i rzucamy w przestrzeń. Poszli, ale za chwilę wracają i stoją, jak stali. Cholera, mają karabiny. No trudno. Idziemy prosto na nich. Chłopaki biegają w kółko, jeden odważył się strzelić raz. Drugi zmarł nie zmarnowawszy pocisku. Ponieważ dostaliśmy małą serię, lekko spadła nam energia, ale zanim dokopaliśmy bezbronnym biegaczom zdążyła się odnowić. Bezstresowe jest życie agenta. Docieramy do punktu, gdzie można zapisać grę. Takie punkty trafiają się raz na kilkadziesiąt kroków. Zapisujemy grę i nagle skądś wyszło trzech ludzi. Żadnych szans na schowanie się, widzą nas już z daleka i biegną. Widać jest to drugi gatunek strażnika – sokół. Łapiemy leżącą w pobliżu szczotkę do zamiatania i lejemy ich. Żaden nie uderzył nas ani razu. Przed nami fotokomórka laserowa. Mamy gadżet do unieszkodliwienia jej – w końcu to skradanka. Ale po diabła marnować czas? Idziemy jak słonie przez środek, włącza się alarm, wypada jeden gostek, umiera zanim zdążył się zorientować jakiej płci jesteśmy. To jest zabawa! Kolejny punkt do zapisywania gry. Podchodzimy i pro forma zapisujemy. Ślepy korytarz. Niemożliwe. Szukamy, można przesunąć skrzynkę, przesuwamy i wchodzimy do szybu windy. Dobra. Teraz w dół, po drabince. Niunia staje przed drabinką i nic. Nie widzi jej. No to jeszcze kroczek... kroczek. Bum, spadła i zmarła.

„Load". Drugie podejście do drabinki. Kucamy, kucamy, załapała. Zeszła. Dobra. Czterech przeciwników z karabinami. Jeszcze się waham. Baza każe nam się czaić i rozgryźć ich ścieżki, żeby przeniknąć do drzwi na drugim końcu pomieszczenia. Kija tam, rozgryźć. Wpadamy do środka. Trzech wystrzeliło po razie, żaden nie trafił. Po chwili znikają cztery trupy. Droga wolna. Przechodzimy próg. Pojawia się boss. Dwa tasaki w ręku. No, może być ciężko. Atakujemy. Po tym jak pierwszy raz obalamy go na glebę, już nie wstaje. Wykańczają go dobicia i kopanie wstającego, które znowu go powala. Koniec misji. Następna misja. Muzeum. Nie chrzanimy się. Alarmy, nie alarmy, strażników kończymy już w pierwszej Sali. Po co się skradać? Szkoda czasu. Lepiej oczyścić drogę. I tak dalej, i tak dalej.

Cogito ergo sum

Scenariusz a la amerykański serial – da się znieść, ale naciągany ostro. Skradać się nie ma zupełnie sensu, prosto się gra. Dziesięć godzin zabawy zupełnie bez stresów i cięcie terrorystów oraz niewinnych ludzi w eleganckich i ciekawych sceneriach. Zła gra? Zła dlatego, że nie jest tym, czym być miała. Absolutnie nie opłaca się skradać. Nic się z tego nie ma. Dobra gra? Dobra dlatego, że idziesz sobie przed siebie, oglądasz fajne filmiki i bawisz się super agentką, która wreszcie korzysta z tego, że zmarnowała młodość w salach treningowych i leje ludków, jakby łamała zapałki. Ja tam się wciągnąłem. Pierwszą misję robiłem dwie godziny, ale nie mogłem się oderwać: nie ma gdzie zbaczać, mapy pokazują najważniejsze miejsca, termowizja pokazuje przeciwników schowanych, a ultrawizja urządzenia elektroniczne – to też rypnięte ze Splinter Cella. Zabójstwa przy podchodzeniu od tyłu oczywiście zerżnięte z Tenchu. Ale co z tego? Jest zabawa? Jest. Mało tego, fajne jest także to, że **Alias** wcale przecież nie jest brzydką grą.

■ W rzeczy samej, gra jest ładna i ma przyjemnie zaprojektowane miejscówki.

„Każda piękna twarz kryje sekret"

Widzicie pewnie już po obrazkach, że scenografie wcale nie są brzydkie. A i owszem, nie są. Tekstury ciekawe, niezłej klasy filmiki, można tylko czasem narzekać na animację. Po pierwsze dlatego, że w przypadku niektórych postaci jest toporna (Sydney z karabinem biega, jakby się miała przewrócić), a po wtóre na PlayStation 2 lekko chrupie w niektórych miejscach. Nie jest to oczywiście Splinter Cell, ale i tak niemałą przyjemność mamy z oglądania kolejnych pomieszczeń. Na poziomie muzealnym zupełnie uczciwie oglądałem eksponaty, śmiejąc się często z tego, że tak jak w prawdziwych muzeach trafiały się przedmioty, które zupełnie nie wiadomo czemu służą. Scenerie cały czas się zmieniają, jest wątek fantastyczny, są futurystyczne przestrzenie lśniące wypolerowanym metalem, ale są także arabskie esy-floresy i charakterystyczne łuki w progach. Szczerze przyznam, że jest zupełnie dobrze! Podobnie z dźwiękiem – aktorzy spisali się świetnie, chociaż neurotyczny Marshall (ten od gadżetów) momentami przesadza i nie jest wcale śmieszny. Za dużo go tutaj w stosunku do serialu.

Alias alias gra dziwna

Dziwna to gra, bo nie wyszła autorom tak, jak chcieli i tak jak ją promują (jako skradankę). Ale z drugiej strony wcale nie jest to gra zła. Fakt, że po jednorazowym przejściu niespecjalnie wiadomo po co do niej zaglądać po raz wtóry. Tak czy owak, na Waszym miejscu poczekałbym aż nieco stanieje po pierwszym rzucie i kupił ją sobie na jakiś wolny dzień, kiedy macie ochotę na grę, w której wyżyjecie się na całym terroryzmie świata zupełnie bezboleśnie.

Grabarz

Alias w telewizji

Gratka dla tych, którzy szybko kupili nowy numer N+, bo nowy sezon „Alias" wychodzi w Polsce już 6 maja 2004 i będzie emitowany podobnie jak poprzedni na TVP1 o 20.20. Autorzy filmu zapowiadają już kręcenie czwartego sezonu, więc może się okazać, że biedna studentka, która dała przykład całemu narodowi jeszcze trochę powalczy. Dlaczego dała przykład? No jak to? Musi być wątek dydaktyczny! Sydney z początku sądziła, że pracowała dla tajnej komórki CIA, a kiedy okazało się, że zwerbowali ją sprytni terroryści z SD-6, szybko doniosła o tym prawdziwym agentom. Tak i wy róbcie, a wszyscy będziemy szczęśliwi!

PS2 i Xbox — *Miała być skradanka, wyszła mordobitka.*

- *Wydawca:* Acclaim
- *Producent:* Acclaim
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.*

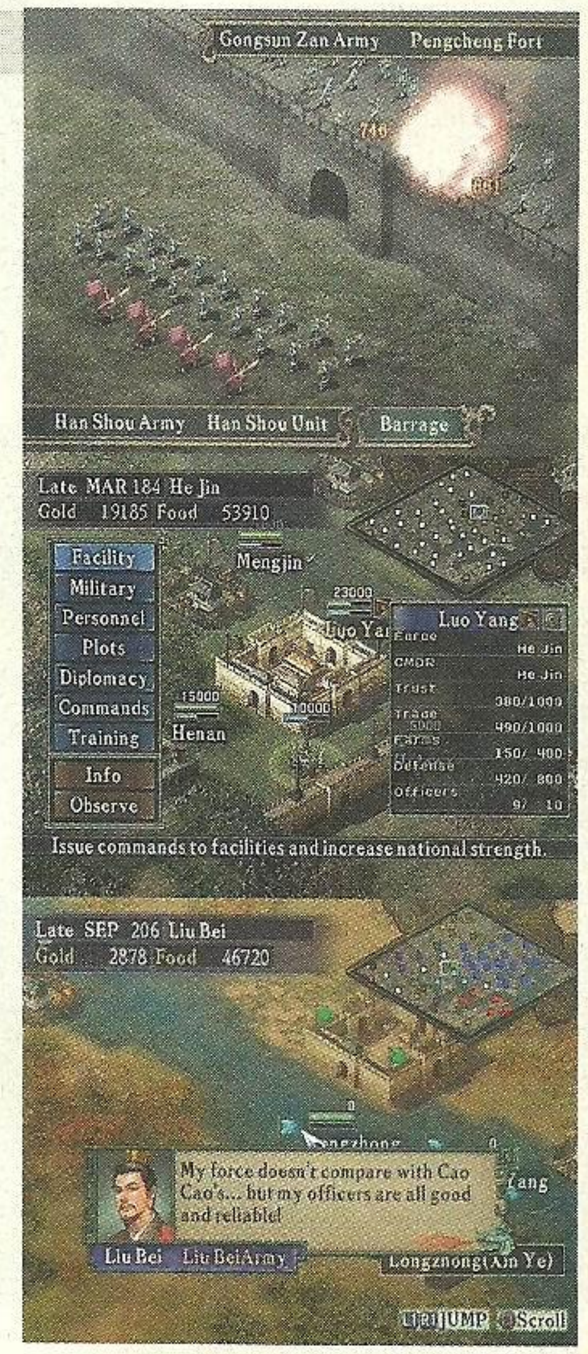
7.2

ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS IX

Oto recenzja, której nie może przegapić żaden mężczyzna

Bez względu na to czy jest dorastający, czy przejrzały, jeszcze nie jest za późno, by obronić się przed podpuchą KOEI. Swego czasu okazało się, że jeśli chodzi o szybkie decyzje, a zwłaszcza taktyk na polu bitwy, mężczyźni sprawdzają się zdecydowanie lepiej. Kobiety zaś wtedy, kiedy trzeba planować mozolnie, powoli, ostrożnie i długoterminowo. Stało się to odkrycie oczywiście przyczynkiem do zwalenia na miliony kobiet na świecie obowiązku planowania budżetu domowego.
Ale my nie o tym. Pojawiła się na rynku gra, której każdy rozsądny facet powinien unikać. **Romance of the Three Kingdoms IX**. KOEI doprodukowała kolejną część gry, w której przenosimy się do słynnego okresu Trzech Królestw i mamy zjednoczyć Azję. Zjednoczyć, czyli podbić. Wszystko byłoby ładnie i pięknie, ale niestety – gra jest do niczego. Po pierwsze jest klasyczną strategią turową. Powiecie, że nie ma takich wiele na konsole? I dobrze. Gdyby było takich więcej, nie mielibyśmy jak bajerować panienek, bo zaraz by nas ogrywały. Oprócz tego, że to turówka, jest cholernie dobrze dopracowana, więc tym większy wstyd jak panienka nam wklepie. Od ostatniej części uproszczono nieco system zarządzania zasobami, dzięki czemu nawet dziewczyny, które do konsoli podchodzą sporadycznie, opanują go bez trudu. Żeby jeszcze pogorszyć naszą sytuację, każdą turę w grze podzielono na dwie części: fazę strategiczną i fazę akcji. W pierwszej fazie planujemy ruchy wojsk, rozwój każdego z posiadanych miast, decydujemy o polityce oraz edukacji generałów w dziedzinie kruczków strategicznych. Dostępnych jest trzydzieści strategii, których mogą się wykuwać nasi oficerowie, a potem stosować na polu bitwy. Kto by to wszystko spamiętał? Zagrajcie z babeczką, a zaśniecie, jak zacznie to wszystko czytać i analizować. Do tego piętnaście scenariuszy historycznych i pięć zmyślonych, żeby jeszcze bardziej nas upodlić. Wszystko wygodne w użyciu, elegancko objaśnione i przystępne. Nawet się nie ma do czego przyczepić, cholera. No – w zasadzie można by coś przygadać grafice. Dwuwymiarowa, nie za ładna jak na PS2 i podczas fazy akcji animacja upraszcza się dosłownie do kilku klatek. Podobnie z dźwiękiem – nic nadzwyczajnego. Może oprócz tego, że lektor mówi po chińsku, a tylko podpisy są angielskie. Lubię brzmienie chińskiego języka i polecam posłuchać. Tfu, co ja piszę. Z daleka od tej szowinistycznej gry dla bab! Specjalnie tak ją dopracowali, wygłaskali technicznie i dali jeszcze możliwość tworzenia własnych generałów, albo odczytywania zapisanych na memorce danych z innych gier KOEI (np. Dynasty Warriors 4) i zgarniania stamtąd odkrytych postaci. Do tego cały rozbudowany system intryg politycznych, przekupstwa, przekonywania, szukania sojuszników.
Chciałbym, żeby takie rzeczy się KOEI więcej nie przydarzały. Albo uczciwie robią pieniądze na miłośnikach dobrych gier, albo strugają się na bawidamków. Tak czy owak jeśli macie dziewczynę, która lubi grać w strategie turowe – pokażcie jej **Romance IX** (o właśnie – jeszcze ma Romans w tytule), a powie, że dawno nie widziała tak dobrej strategii. A jeśli sami kochacie strategie – trzymajcie dziewczyny z dala i naprzód.

Grabarz



■ Mnogość rozwiązań, intryg, opcji i wariantów jest porażająca. Co za gra...

PlayStation 2 — *Najlepsza strategia turowa na konsole.*

- *Wydawca:* Koei
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

8.9

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

NAVAL OPS: COMMANDER

„Artystą się nie jest, tylko się nim bywa" - powiedział kiedyś jakiś sławny ktoś

Ciekawe, czy przetłumaczyli to na japoński?
KOEI powoli rośnie w siłę, choć nacisk położyć powinniśmy raczej na „powoli". Od czasu do czasu wymsknie im się jakiś tytuł zadziwiający, ale odkąd zakręciłem w czytniku PS2 nową gierką **Naval Ops: Commander** mam wrażenie, że po latach tłustych znowu zaczęła się produkcja masowa. Szkoda, bo jak człowiek wysupłuje już z kieszeni złoto, to chciałby je wydać na coś, co pokręci go nieco dłużej. Natomiast **Naval Ops** cierpi na bolesną cherlawość jeśli chodzi o zabawę jakiej dostarcza. Do pewnego momentu bawimy się konwencją i nawet nieźle nas to rajcuje, ale po pewnym czasie okazuje się, że tak naprawdę prezenty nie wystarczą, żeby zmiękczyć nasze kochliwe serduszka. Kochliwe jeśli chodzi o gry – rzecz jasna.
Narobiłem smaku, czas odkryć karty. W **Naval Ops Commander** kierujemy flotyllą statków i bierzemy udział w konflikcie a la II Wojna Światowa. Jeden kraj zaatakował drugi i choć nie ma mowy o Państwach Osi oraz Aliantach (bo faszyści mają fikcyjną nazwę), to i tak grać można flotami Japonii, USA, Wielkiej Brytanii i Niemiec. Cała zabawa składa się z dwóch etapów: doków i pola bitwy. Najpierw zatem wybieramy okręt (z początku wybór jest niewielki – jedna krypa), a potem uderzamy do zbrojowni. W trakcie wykonywania kolejnych misji jesteśmy nagradzani, gromadzimy kasę zrabowaną z wraków przeciwników i możemy prowadzić badania nad odkryciem nowego rodzaju broni, pancerza, silnika, samolotów (bo jest i na nie miejsce na naszym okręcie), itp. Tak więc świadomi tego, że za chwilę czeka nas misja nocna, możemy przekazać fundusze na przykład na prace nad systemami radarowymi – ułatwimy sobie w ten sposób sprawę. Potem tylko dobrać okręt, ustawić nowe wynalazki na pokładzie i jazda. Takich niespodzianek oraz elementów uzbrojenia jest ponad dwieście, więc będzie co robić. Tu także rozwinęła skrzydła kreatywność autorów, bo oprócz znanych historycznie broni sięgniemy po wielkie paralizatory, lasery, czy UFO. To oczywiście dla najbardziej wytrwałych i zaangażowanych graczy. Uzyskawszy gotowość bojową ruszamy na akwen. Tu kierujemy głównym okrętem (trzy stopnie prędkości i wsteczny), L1 i R1 skręca okręcikiem, kierunki prawo i lewo zmieniają broń, a prawa gałka zbliża i oddala kamerę od okrętu regulując wielkość pola widzenia. Cała zabawa polega na tym, by: ustawić się bokiem do przeciwnika, który będzie wtedy do nas przodem, albo tyłem, po wtóre tak manewrować okrętami naszej eskorty, by też brały udział w walce – służą do tego formacje, które możemy ustalać. Po trzecie tak gospodarować paliwem, żeby nie skończyło się za szybko i nie pozostawiło nas na środku akwenu bez możliwości manewrowania. No i jazda. Teraz zaczynają się elementy strategii czasu rzeczywistego, choć przyznać muszę, że prostota algorytmu, odbijanie się statków od siebie, ubożuchna jak Sierotka Marysia grafika, a przede wszystkim tępota okrętów eskorty nudzi grę już po dwóch godzinach. Owszem – fajnie jest pobrykać i napsocić wrogom, ścigać lotniskowce przeciwnika i tak dalej. Ale szukać własnego okrętu eskorty, który zgubił się gdzieś, bo nie umiał ominąć wyspy i płynąć za nami? Porażka. Tak czy owak – pomysł był dobry. Fura śmiesznych broni może zachęcać, konieczność gospodarowania paliwem też, ale średnich lotów grafika i schematyczność przeciwników nie stanowi żadnego wyzwania.

Grabarz

■ Zabawy jest tu na całe dwie godziny; potem można się obrazić na niedopracowane algorytmy, grafikę i całą resztę.

PlayStation 2 — *Produkt masowy - żadna sztuka.*

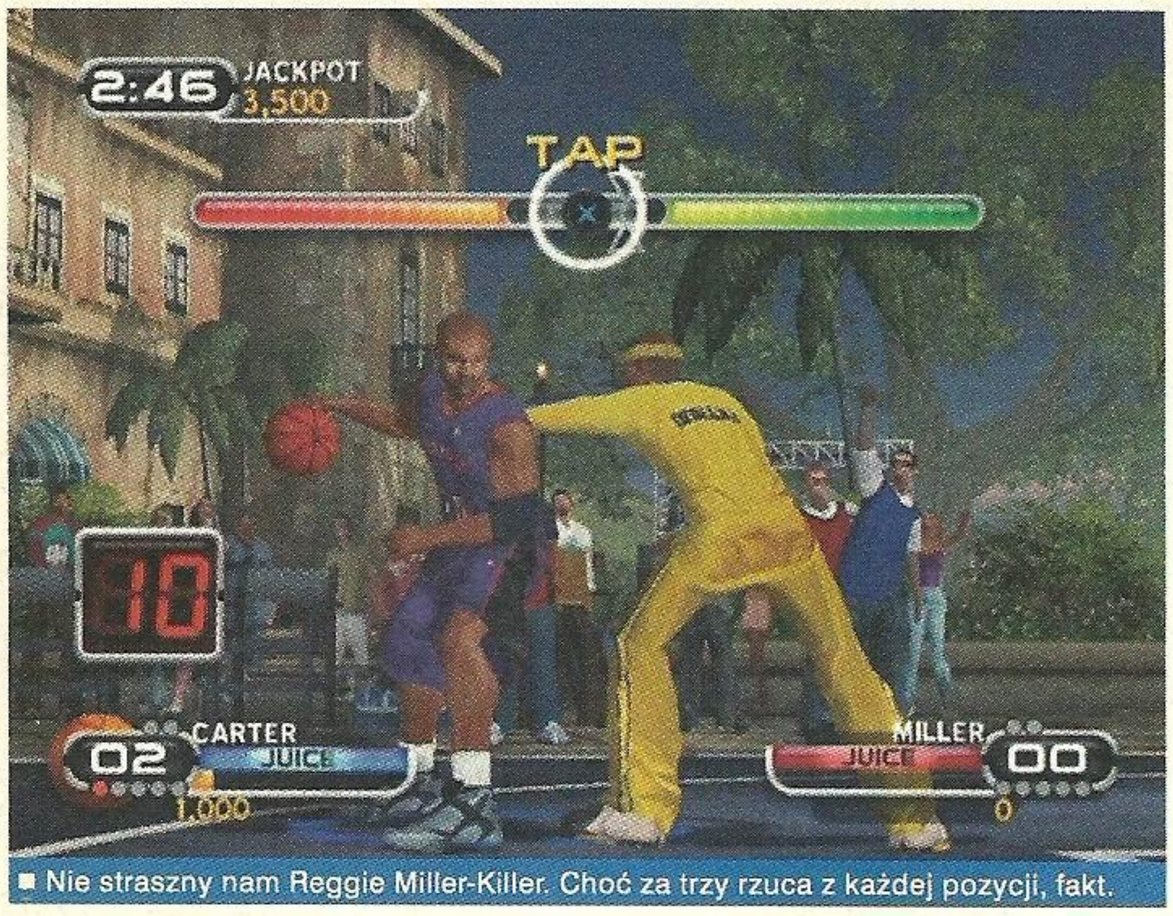
- *Wydawca:* Koei
- *Producent:* Koei
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.8

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

- **Dobre:** Sterowanie, oprawa, grafika, dźwięk, Rags to riches, net...
- **Złe:** Długo się ładuje, szczególnie na Xboksie.
- **Brzydkie:** Nic z tych rzeczy.



■ Nie straszny nam Reggie Miller-Killer. Choć za trzy rzuca z każdej pozycji, fakt.

NBA BALLERS

Tru playaz doczekali się bling bling koszykówki

Twórcy legendarnego NBA Jam nie są w ciemię bici – zamiast konkurować z NBA Street wrócili do podstaw, czyli grania mano a mano, jeden na jednego, jak w klasycznym Jordan vs. Bird: One-on-One z NES'a (i nie tylko). Ale oczywiście w stylu napakowanym aż po brzegi bling bling, hip hopem, trash talkingiem i popisywaniem się. Cóż, takie czasy nadeszły, że bez hip hopu nie może się obejść niemal żadna świeżo wydana gra sportowa, więc jak kogoś odrzuca podciągnięta do połowy łydki lewa nogawka spodni, błyszczący od złota i diamentów wisior o wadze na oko kilograma, bandana pod czapką baseballową i tatuaże głoszące wszem i wobec, że ich właściciel prowadzi Thug Life, to nie macie za bardzo czego w **NBA Ballers** szukać. Z drugie jednak strony jeśli oglądacie MTV Base i wiecie, o czym jest program pod tytułem Cribs, to NBA Ballers jest właśnie dla Was.

To jedna z najbardziej widowiskowych zręcznościowych koszykówek na konsolach. Pojedynki jeden na jeden dodają jej niewątpliwego smaczku, bo wiadomo, że nie ma to jak udowodnienie przeciwnikowi, że jest się od niego lepszym, bardziej hip hopowym i w ogóle ma się mad skillz. Ale samo granie mano a mano dość szybko w obecnych czasach mogłoby się znudzić, albo też gra gościłaby w konsoli tylko, gdy na chatę wparują ziomale. Jednak kilka trybów zabawy dla samotnego gracza, a także możliwość popisywania się podczas gry w necie sprawia, że jest to w tym momencie jedna z najlepszych pozycji w swoim gatunku. **NBA Ballers** to coś w stylu programu telewizyjnego reality show prezentującego najsłynniejszych koszykarzy, ich rezydencje oraz oczywiście pojedynki pomiędzy nimi. Dlatego będziemy mieli możliwość zagrania na przydomowych boiskach w rezydencjach Jasona Kidda, Tima Duncana, Karla Malone, Kevina Garnetta, Shaqa O'Neala, a także na jachcie Scottiego Pippena. Ale to nie wszystko – cała zabawa polega bowiem na tym, żeby zbudować sobie własną rezydencję, postawić przed garażem wypasioną furę (Cadillaca Escalade choćby), mieć swoich ziomków koło boiska, ubrać się w najmodniejsze ciuchy, obwiesić biżuterią i założyć rolexa.

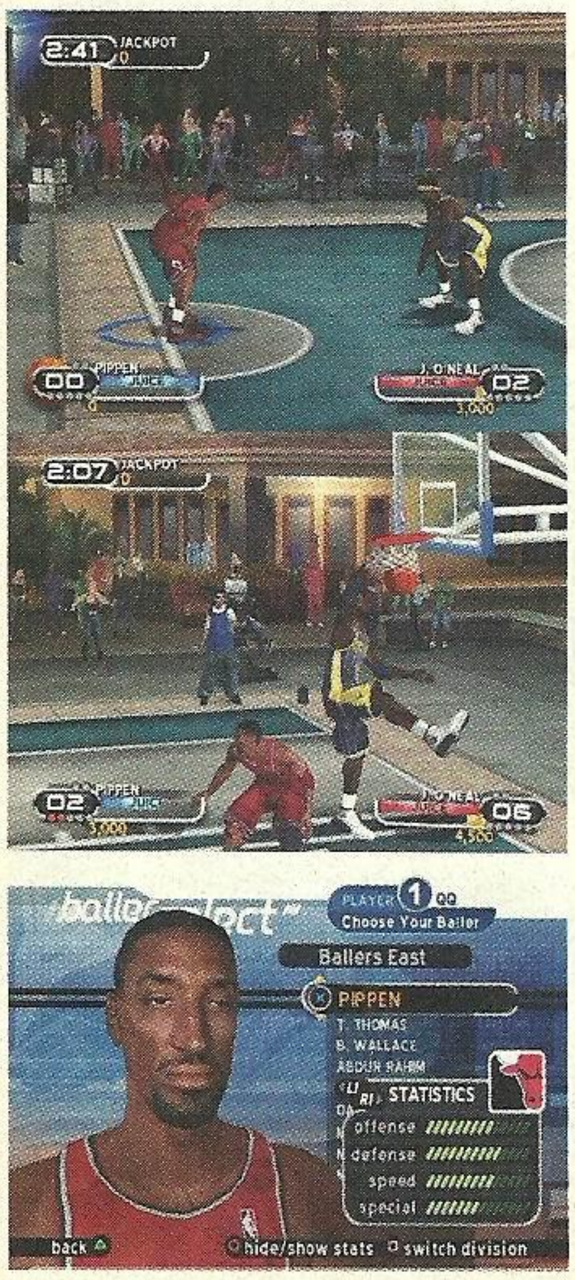
■ Jak widać gra w zawodowej lidze NBA jest nieźle opłacana. Na zdrowie im!

Wszystkiego dokonamy w trybie Rags to Riches, czyli po naszemu Biedak Bogaczem. Tu stworzymy własne alter ego, ustalimy kilkanaście podstawowych współczynników określających jego koszykarskie umiejętności i zaczniemy udział w reality show. Po drodze zarobimy kupę kasy, pokonamy wiele sław parkietów, zarówno obecnych, jak i legendarnych, a w rezultacie zdobędziemy wymarzony dom, super furę i sławę, czyli właśnie bling bling. Ciekawy w tym wszystkim jest rozwój naszej postaci. Po każdym turnieju umiejętności gracza wzrastają, ale w fajny sposób – są one odzwierciedleniem sposobu gry. Jeżeli dużo trafiamy za trzy, to wzrasta ten współczynnik, jeżeli cały czas blokujemy, to umiejętność zakładania czap zwiększa się.

I tak dalej. Oprócz tego są umiejętności specjalne, samodzielne alley oopy, podania do wspomnianych ziomków za linią boczną, którym później można polecić odegranie nam nad obręcz, super wsady, własne „klepki" na parkiecie, szybsze odnawianie się Juice'a, czyli czegoś w rodzaju turbo....

Kupa tego jest, a radochy z wykorzystywania nowych umiejętności co niemiara. Zresztą sprytnie to wykombinowano – na początku Rags to Riches znamy tylko podstawy, ale dzięki temu mamy możliwość nauczenia się stopniowo wszystkich sztuczek zanim dojdą nowe. A że jest tego trochę to i nauki sporo. Zwody, minięcia, taunty, alley oopy, wsady, bloki, zbiórki, robienie z przeciwnika durnia (Act a fool), gdzie w ślicznej animacji przeciwnik rozgląda się bezradnie, jak nasz koleś efektownie robi z niego wała na wiele różnych sposobów. Fachowe jest też odbicie piłki od głowy przeciwnika i przygotowanie sobie w ten sposób alley oopa. No i składanie z tego wszystkiego kombosów! System zabawy jest naprawdę świetnie wykonany i pomyślany. Ale nastawiony bardzo ofensywnie, choć w zasadzie wszystko można skontrować, tyle że potrzeba sporej wprawy. Act a fool da się przerwać, odbicie od głowy wyłapać, a jak koleś lubi robić dużo zwodów, to można się ustawić na faul ofensywny. Fauli można popełnić tylko pięć – potem przeciwnik wykonuje rzut wolny wart trzy punkty i jak trafi, to ma piłkę (ważna sprawa, oszczędzanie fauli na decydujące momenty meczu jest bardzo istotne i może zaważyć na zwycięstwie). Zgłębianie tego wszystkiego jest niesamowicie wciągające – jak usiadłem to zatrzymało mnie przy konsoli na kilkanaście godzin. Uroda tej gry również miała z tym sporo wspólnego. To najładniejsza koszykówka pod słońcem! Genialne są modele postaci, płynność i efektowność animacji, świetne otoczenie, no po prostu mistrzostwo świata. Fakt, gdyby postaci na boisku było więcej niż dwie, góra trzy, to nie byłoby tak ładnie, ale nie czepiajmy się szczegółów. A do tego dochodzi podkład w wykonaniu mniej znanych, ale zdolnych raperów zza oceanu i fachowe efekty dźwiękowe oraz niezły komentarz w wykonaniu MC Supernaturala. **NBA Ballers** ma wszystko: wciągający i przyjazny system gry, który na dokładkę ma w sobie sporo głębi, świetny tryb dla jednego gracza, tryb dla trzech zawodników – gdy jeden atakuje, to dwóch broni (w tym jeden kierowany przez konsolę), granie przez net, przepiękną grafikę, dobry dźwięk i całe tony miodu kryjące się w tekście „jeszcze tylko jeden mecz i idę spać".

Marcellus



Bring Down Da House!

Efektowną grą i łączeniem zagrań w wysoko punktowane komba nabijamy pasek House. Gdy już to zrobimy, to możemy zakończyć zwycięsko mecz jednym zagraniem – potężnym alley oopem, po którym łamie się i wali cała konstrukcja kosza, a MC Superntaural wrzeszczy coś w stylu „nie ma kosza, nie ma gry!". Nabicie paska House w jednym meczu jest prawie nierealne, bo spotkanie zazwyczaj trwa dwie minutki. Ale pasek przechodzi na następne spotkania rozgrywane w systemie do dwóch zwycięstw. Fajne jest jednak to, że pasek House działa na zasadzie przeciągania liny – im mamy go więcej, tym mniej ma przeciwnik. I tu się kryje cała zabawa. Aby uchronić się przed Bring Down Da House, trzeba grać efektownie i łączyć zagrania w długie kombosy. Ale trzeba też uważać na czas – gdy nie oddamy rzutu przed końcem czasu, tracimy wszystko, co nabiliśmy i trzeba zaczynać od początku. Mecz z Clydem Drexlerem, który można skończyć tylko w ten sposób grałem chyba z godzinę i spociłem się jakbym sam zasuwał po boisku. Rewelka.

PS2 i Xbox — *Midway znów na koszykarskim szczycie!*

- *Wydawca:* Midway
- *Producent:* Midway
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

9.0

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, Network Adaptor, Live!*

- **Dobre:** Efekciarskie animacje gdy gramy Aską i prowadzenie ostrzału wyskakując na moment z ukrycia
- **Złe:** Sterowanie się nie sprawdza, a kamera szaleje. Przeciwnicy nie są zbyt wymagający. Otoczenie jest surowe.
- **Brzydkie:** Słabe podkłady muzyczne i wkurzający „pomocnicy". Wizja cyberprzestrzeni sprzed kilkunastu lat i największy backtracking roku

CY GIRLS

Cyberdziewczyny nie takie cyber

Dwie gorące, śmiertelnie niebezpieczne i piękne kobiety, masa walk, tona broni oraz cyberpunkowy klimat przyprawiony japońszczyzną to świetny przepis na grę. Szkoda, że autorzy spali na wykładach z przyrządzania takich potraw.

W roku 2058 na całym świecie wyłączony został prąd, co przyniosło załamanie gospodarek wszystkich państw, a w efekcie chaos i przeogromną panikę. Nasza przygoda zaczyna się piętnaście lat później, gdy udało się „odbudować" świat, a histeria zmieniła się w gigantyczna falę przestępstw. Do wyboru dostajemy dwie heroiny. Blondwłosa Ice to jeden z najlepszych hackerów i do tego doskonale wyszkolony zabójca lubujący się we wszelkiego rodzaju broniach, od pistoletów do wyrzutni rakiet. Druga z bohaterek to ninjaska Aska, którą poznajemy jako osobę żądną zemsty za śmierć ojca. Jak na zamaskowanego zabójcę przystało, będzie używać do walki miecza i shurikenów. Fakt umieszczenia gry na dwóch płytach DVD mógł oznaczać jedno: kupę doskonałych animacji, świetnie nagrany dźwięk i kwestie mówione oraz rozbudowane, ciekawe poziomy. Niestety, tak nie jest.

Krótkie intro, wspólne dla obu pań, jest mało dynamiczne i raczej brzydkie, a wszystko wydaje się plastikowe. Na szczęście jest w miarę krótkie. Muzyka kojarzy się z motywami znanymi z japońskiej wersji Gran Turismo i nijak nie pasuje do tego, co widać na ekranie. Gdy film się skończy, możemy pobawić się ustawieniami, które i tak będziemy zmieniać nie raz później w topornym menu. Autorzy oferują trzy poziomy trudności, ale nawet najwyższy nie powinien przysporzyć większego problemu przeciętnemu graczowi. Po rozpoczęciu gry włącza się kolejna animacja, po której wiemy, że przez filmy z udziałem Ice będziemy się przebijać metodą „byle szybciej", bo nie są ani ładne, ani klimatyczne i nie potrafią zaciekawić. U Aski prezentuje się to troszkę lepiej, ale nie ma co liczyć na znaczny skok jakościowy. Od razu można też przyczepić się do lektorów. Owszem – głosy zostały dobrane całkowicie poprawnie, ale sposób, w jaki czytane są kwestie jest sztuczny i karygodny. Wieje nudą i brakiem zaangażowania.

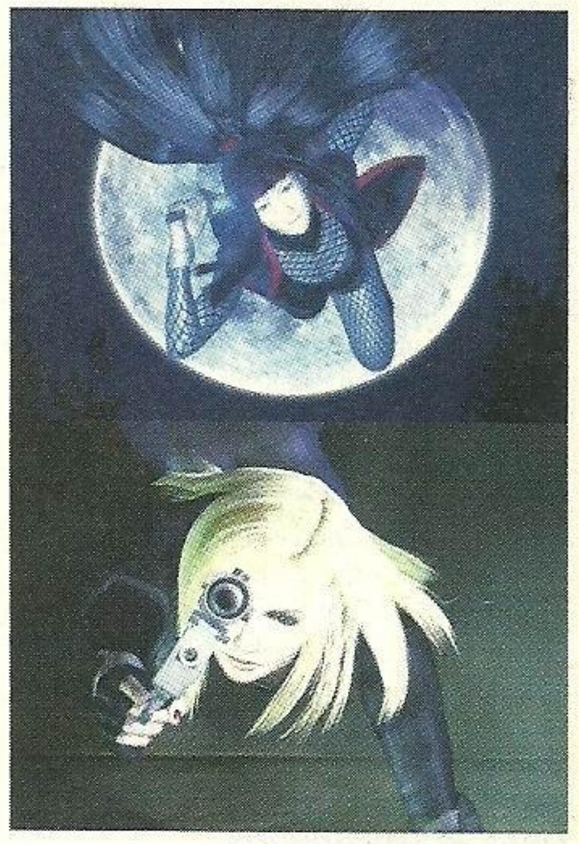
Cy Girls miało zaoferować ciekawe rozwiązanie w kwestii sterowania. Grę obserwujemy zza pleców heroin, a operujemy nimi jak w grach FPP. Lewa gałka odpowiada za ruch, prawa za obrót kamerą. Pozwala to na jednoczesny bieg w innym kierunku niż strzalanie. Pomysł ciekawy, ale wykonanie fatalne. Lekkie odchylenie lewego analoga sprawia, że kamera porusza się zamiast bohaterki, co dezorientuje. Można to wyłączyć, ale wtedy ciężko przyzwyczaić się do ciągłego obsługiwania prawej gałeczki, a inaczej nic nie widać. Poza tym kamera lubi się pogubić i ciężko się połapać w tym, co się dzieje. Wybór przedmiotów odbywa się krzyżakiem, a używamy ich trójkątem, za skok odpowiada X, a przyklejenie się do ściany to R1. Nie jest to wygodny system w połączeniu z chaotyczną kamerą.

Sposób grania znacznie różni się w zależności od postaci. Ice z daleka razi przeciwników seriami z broni palnych lub ciska granatami. Zazwyczaj wystarczą trzy, cztery strzały i przeciwnik pada. Ponadto potrafi wskoczyć do pomieszczenia i sunąc na brzuchu prowadzić ostrzał, czy też zrobić zdecydowanie zbyt szybką i mało efektowną gwiazdę strącając kilka głów.

Aska zmuszona jest do walki w bliskim kontakcie. Z daleka przydają się shurikeny, ale głównie wykorzystuje się miecz. Co jakiś czas gra serwuje nam efektowną animację, podczas której ninjaska kroi na pół kilku przeciwników. Tyle tylko, że nikt nie wie dlaczego się tak dzieje. Ot, mała tajemnica autorów, która znacznie ułatwia i tak prostą rozgrywkę. Aska biega też po ścianach i używa linki z hakiem.

Z prawej strony ekranu, obok kompasu znajduje się małe okienko, w którym podczas walki widać namierzany cel. Jeśli jest to przeciwnik na maleńka kreska pokazuje ile ma życia. Na dole widzimy osobę mającą wspomagając nas radami, a w rzeczywistości irytującą swoimi komentarzami, co sprawia, że jest to zbędny element gry. Obie panie mogą atakować „zza winkla". Wystarczy wcisnąć R1 i grzecznie przyklejają się do ściany. Później tylko się wychylamy i przeprowadzamy ostrzał. Wygląda to przyjemnie i przez chwilę pozwoliło mi poczuć pozytywne wibracje. Niestety, wszystko szybko wraca do normy, czyli w tym przypadku do długiego biegania po pustych pomieszczeniach, w których czasem trafi się jakiś leszcz do ubicia bądź jakiś przedmiot. Każda misja wygląda podobnie. Leć przed siebie, strzelaj/tnij, przebiegnij sto razy w kółko tę samą trasę w poszukiwaniu chamsko schowanego przedmiotu, dobiegnij do terminala i wejdź do cyberprzestrzeni. O ile w normalnym świecie grafika prezentuje się nienajgorzej i często mamy ładny efekt lustrzanych powierzchni, o tyle gdy zalogujemy się do sieci… Ma się ochotę jak najprędzej wyłączyć konsolę. Brzydkie, surowe pomieszczenia, mieniące się tysiącem małych, kolorowych światełek są troszkę inną wersją tego co było w *Tronie*, idealnie pasująca do wizji cyberprzestrzeni sprzed kilkunastu lat. Tragedia. Siedząc w tym okrutnie brzydkim świecie walczymy bez broni. Dzięki specjalnie wgranym programom możemy niszczyć bariery, czytać tajne wiadomości itp. Jeśli po pierwszych zapowiedziach czekaliście na coś na kształt Matrixa to nie zbliżajcie się do tej pozycji.

■ No nie udała się Konami ta gra, choć screeny mogą sugerować coś zupełnie innego.



Mogła ukazać się dobrych kilka lat temu. Grafika nie jest niczym szczególnym, tekstury się powtarzają nie powalając przy tym jakością i dbałością o szczegóły. Muzyka to gwóźdź to trumny. Zapętlone, słabe motywy potrafią doprowadzić do szału. Głupie zagadki i mnóstwo backtrackingu sprawiają, że **Cy Girls** to zwyczajny średniak. Serwując ją znudzonemu grami osobnikowi możecie sprawić, że już nigdy nie odzyska pasji i znajdzie sobie inne hobby.

Mielu

PlayStation 2 — *Cy Girls nie są Viewtiful*

- *Wydawca:* Konami
- *Producent:* KCEJ
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

5.3

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

■ Misje Aski, czyli naszej ninja-chick są zdecydowanie ciekawsze niż Ice.

■ Na górze oldschoolowe wyobrażenie o cyberprzestzeni. Poniżej - wymiana ognia.

TENCHU: RETURN FROM DARKNESS

W kwestii wynalazków jest tak, że liczy się tylko ten, kto jest pierwszy

Drugi, nawet jeśli spóźnił się o kilka godzin, niewiele znaczy. Zainteresowanych odsyłam do historii opatentowania telefonu. Wydaje się jednak, żw w grach tak nie jest. Głośny Metal Gear Solid zasłynął zanim w ogóle ujrzał światło dzienne. Do dziś uchodzi za mistrzowską skradankę, choć tak naprawdę widać, że w tej kwestii co najmniej dwie gry go wyprzedziły. Nowy Splinter Cell na przykład pokazał wieeele klasy. No i Tenchu. Gra, która jak dotąd jest dla mnie kultową skradanką.

Kultowa skradanka, to taka, w której cały czas poruszasz się w kucki i co dwa kroki przystajesz, żeby obserwować otoczenie. Kultowa skradanka, to taka, w której grasz wojownikiem ninja i skaczesz po dachach. Kultowa skradanka, to taka, w której jesteś reżyserem tego, co się dzieje na kolejnych poziomach gry. Dominujesz nad aktorami i nad scenografią. Możesz się dostać wszędzie. Widoczny i niewidoczny. Możesz zabić każdego na dziesiątki sposobów.

■ Pamiętacie pierwszy szok przy zetknięciu z Tenchu jeszcze na PS one? Ach, co to była za nieprawdopodobna pozycja...

Tenchu: Return from Darkness rozwija wszystko, czym zasłynęła seria. Mam tę grę w kolekcji ze względu na wielki szacunek, jakim ją darzę, ale także dlatego, że jest po prostu świetna. Posiadaczy PS2 zasmuci pewnie fakt, że szczęśliwi xboxowcy właśnie dostali na swoje konsole wersję rozbudowaną o nowe techniki, przedmioty i dwa zupełnie nowe, pachnące mistycyzmem poziomy. Trzeba powiedzieć, że oba dopracowane uczciwie. Jednym z nich jest samotna świątynia w sercu pustyni. Oprócz tego sześć poziomów dla dwóch graczy, do zabawy przez Live lub na jednej konsoli. Grać można „w jednej drużynie" i zabijać tandemowo (są specjalne tandemowe animacje zabijania), albo przeciwko sobie, co w większości przypadków mija się z celem, bo widać przeciwnika jak na dłoni. Prawdę mówiąc spodziewałem się, że autorzy dołożą jeszcze kilka poziomów dla dwóch graczy, albo możliwość przechodzenia głównego scenariusza we dwie osoby. Tu niestety młody zespół nowego Splinter Cella popisał się bardziej. Tenchu zdecydowanie odstaje, jeśli chodzi o tryb multiplayer. Choć słyszałem ostatnio opinię o skradankach, że mamy się w nich pojedynkować z własnymi słabościami (np. niecierpliwością), a nie z przeciwnikiem. Gadka – szmatka.

Podsumowując, można powiedzieć, że **Tenchu: Return From Darkness**, to rozbudowana wersja ostatniego Tenchu z PS2. Rozbudowana i poprawiona zarazem. Graficznie prezentuje się znacznie lepiej, a dodatkowo poprawiono kolizje – zwłaszcza jeśli chodzi o zakodowane zabójstwa z zaskoczenia. W Xboxowej wersji nasi bohaterowie znacznie sprawniej się orientują, że w pobliżu stoi ktoś, komu można bezproblemowo poderżnąć gardło. Na PS2 zdarzało się trącić nie spodziewającego się niczego samuraja tylko dlatego, że ninjas nie chciał go z jakichś przyczyn złapać. Jeśli lubicie skradanki – macie kolejny tytuł dla siebie. Każdy poziom ma trzy matryce rozmieszczenia przeciwników, więc gry będzie na dziesiątki godzin. Gra jest naprawdę rewelacyjna i choć może nie ma tak głębokiego scenariusza jak Metal Gear, to sama rozgrywka przebiega bardziej skradankowo. Jest nocna, pachnąca japońskimi ogrodami i szumiąca opadającymi płatkami kwiatów wiśni. Taka, jak trzeba.

Grabarz

Xbox — *Klasyka skradanek wreszcie na Xboxa.*

- *Wydawca:* Activision
- *Producent:* K2
- *Liczba graczy:* 1-2

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Digital, Live!*

8.9

POKEMON CHANNEL

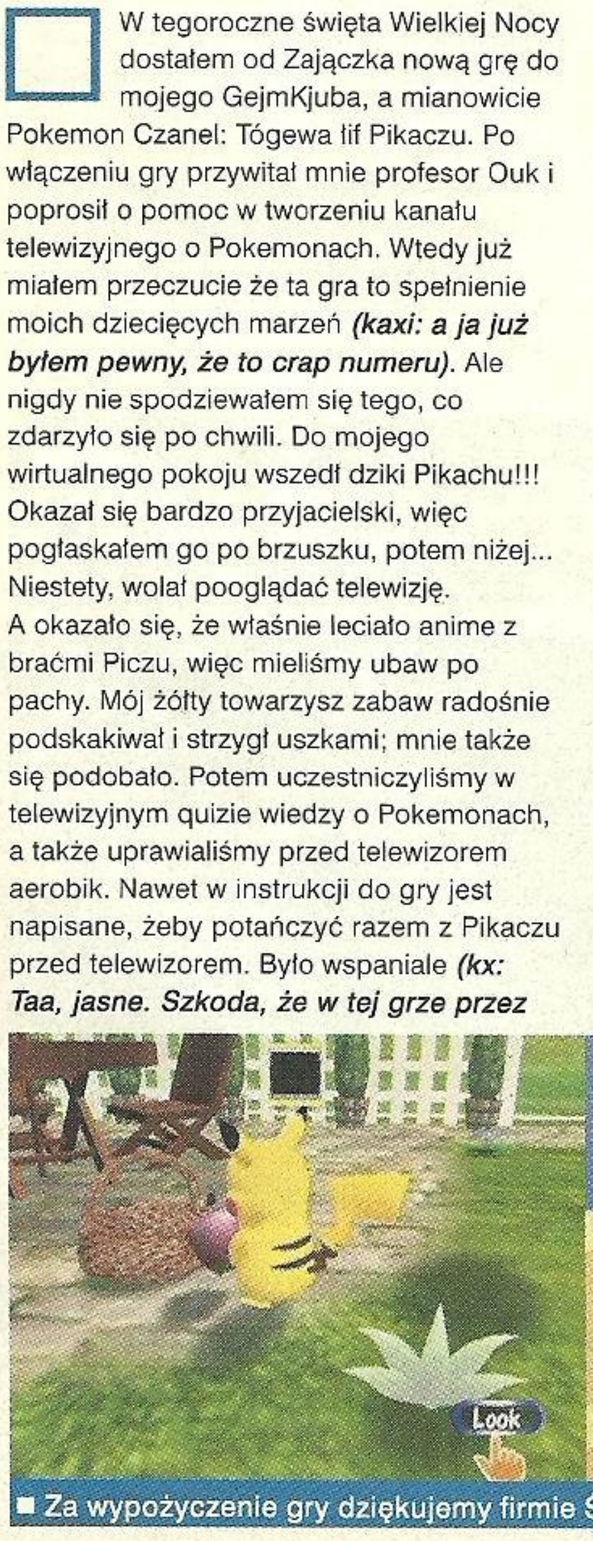
Cześć, jestem Wojtek i mam dwanaście lat. No dobra. Osiem

W tegoroczne święta Wielkiej Nocy dostałem od Zajączka nową grę do mojego GejmKjuba, a mianowicie Pokemon Czanel: Tógewa łif Pikaczu. Po włączeniu gry przywitał mnie profesor Ouk i poprosił o pomoc w tworzeniu kanału telewizyjnego o Pokemonach. Wtedy już miałem przeczucie że ta gra to spełnienie moich dziecięcych marzeń ***(kaxi: a ja już byłem pewny, że to crap numeru)***. Ale nigdy nie spodziewałem się tego, co zdarzyło się po chwili. Do mojego wirtualnego pokoju wszedł dziki Pikachu!!! Okazał się bardzo przyjacielski, więc pogłaskałem go po brzuszku, potem niżej... Niestety, wolał pooglądać telewizję.

A okazało się, że właśnie leciało anime z braćmi Piczu, więc mieliśmy ubaw po pachy. Mój żółty towarzysz zabaw radośnie podskakiwał i strzygł uszkami; mnie także się podobało. Potem uczestniczyliśmy w telewizyjnym quizie wiedzy o Pokemonach, a także uprawialiśmy przed telewizorem aerobik. Nawet w instrukcji do gry jest napisane, żeby potańczyć razem z Pikaczu przed telewizorem. Było wspaniale ***(kx: Taa, jasne. Szkoda, że w tej grze przez 90 procent czasu nie robi się nic innego, tylko ogląda wydarzenia na ekranie).*** Następnie pobiegaliśmy trochę z pimpusiem po pokoju skacząc po łóżku i szafkach. Podczas zabawy znaleźliśmy konsolkę Pokemon Mini wraz z gierką. Szukaliśmy jeszcze pięciu pozostałych kartridży, jednak bez skutku ***(kx: I całe szczęście. Te gierki mają grafikę jakby były z czasów Zimnej Wojny)***. Wtedy ktoś zapukał do drzwi. To był listonosz z paczką ze sklepu pana Squirtle'a. Były w niej naklejki oraz figurki z Pokemonami. Postanowiłem wyjść z żółciutkim czochraczkiem ***(kx: ?!)*** na spacer, jednak ten się nie zgodził, więc musiałem go połaskotać, by odzyskał dobry humor. Włączyliśmy telewizor aby dowiedzieć się o nowej dostępnej zabawie. Okazało się, że w tej grze można kolorować kolorowanki z poke-stworkami i potem wieszać je na ścianie! A także oglądać je w Pokemon TV i słuchać opinii jakiegoś psa z czerwonym ogonem ***(kx: Smeargle! Nazywa się Smeargle)***!!!

Gdy skończyłem rysunek podciągnąłem spodnie, wytarłem kapiąca ślinę w przepocony jeszcze po aerobiku podkoszulek i wyszliśmy razem z Pikaczu na podwórko. Spotkaliśmy tam wiele innych Pokemonów ***(kx: a także rozciągnięte do granic przyzwoitości textury i obiekty, które mają szczęście, że nie wiedzą jak wyglądają)***, które zadawały nam pytania. Jeśli odpowiedzieliśmy dobrze, otrzymywaliśmy w prezencie kartę kolekcjonerską ***(kx: aaargh...)***. Niestety ich nie dało się czochrać, więc po podlaniu roślinek wróciliśmy do domu. W telewizji akurat leciał drugi odcinek Piczu Brothers. Czekałem na niego z niecierpliwością, bo to mój ulubiony serial, tak więc czym prędzej usiadłem z moim puchatym przyjacielem na pufie, by rozkoszować się tymi pięknymi piosenkami i chwytającą za serce fabułą. Jednak nic, co dobre, nie trwa wiecznie. Na pocieszenie zostały mi nowe kolorowanki pojawiające się po każdym kolejnym odcinku. Po wypełnieniu zadania profesor Ouk poinformował mnie, że to koniec programu na dziś ***(kx: a jednocześnie gry. Co za ulga!)***, a nowości pojawią się dopiero o piątej rano następnego dnia. Pożegnałem się w takiej sytuacji z moim towarzyszem zabawy i nauki i poszedłem spać ***(kx: a ja jeszcze musiałem napisać to, co Wojtek mówił do dyktafonu. I gdzie tu sprawiedliwość?)***. Zresztą mama coś o dobranocce truła... Ale jutro też z moim najlepszym przyjacielem Pikaczu będą się bawił!

Wojtka wysłuchał: Kaxi



■ Za wypożyczenie gry dziękujemy firmie Świat Nintendo (www.swiatnintendo.pl)

GameCube — *WTF? Kiddieware...*

- *Wydawca:* Nintendo
- *Producent:* Ambrella
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dolby Pro Logic II, 60Hz Mode, AGB Cable, Memory Card*

3.8

- **Dobre:** Ładne eksplozje i kilka ciekawych, rysunkowych efektów. No i Samurai Jack to bardzo fajna postać.
- **Złe:** Szybko się nudzi. Gra nie ma nawet ćwierci mocy, która cechuje rewelacyjną kreskówkę.
- **Brzydkie:** Brzydkie wstawki animowane. Długie doczytywanie i odgrywanie stanu gry. Uproszczona grafika i rwąca animacja jeszcze brzydsze.

SAMURAI JACK

Sezon wypluwania gier na bazie licencji trwa i końca nie widać

Jeszcze jedna z tych gier, które ładniej prezentują się w piśmie, niż na ekranie TV.

Tytułowy Jack to młody, dwudziestoletni chłopaczek od urodzenia trenujący w jednym, jasno sprecyzowanym celu. Pokonać obleśnego demona Aku, którego złe moce skutecznie niepokoją mieszkańców krainy. Aku to przebiegła, zmiennokształtna bestia, którą już raz w przeszłości ubił dzielny cesarz, a zarazem dumny ojciec naszego bohatera. Aku jednak, kierując się prawidłami każdego bajkowego czarnego charakteru powrócił, pokonując tym razem dzielnego tatusia. Jack dojrzewa, wytrwale ćwiczy, poznaje tajniki obcych kultur i mądrości, a kiedy ostatecznie jest gotowy i ściera się z demonem, zostaje podstępnie teleportowany w przyszłość, gdzie symbole Aku opanowały świat. Tak zaczyna się niesamowicie popularna i uwielbiana przez rzesze widzów bajka, której kolejne odcinki możecie śledzić na kanale Cartoon Network. Podobnie jak w serialu Jack zawzięcie poszukuje portalu, który pozwoli mu cofnąć się w czasie i raz jeszcze obić wstrętną mordę Aku, zanim jego macki rozprzestrzenią się na cały świat.

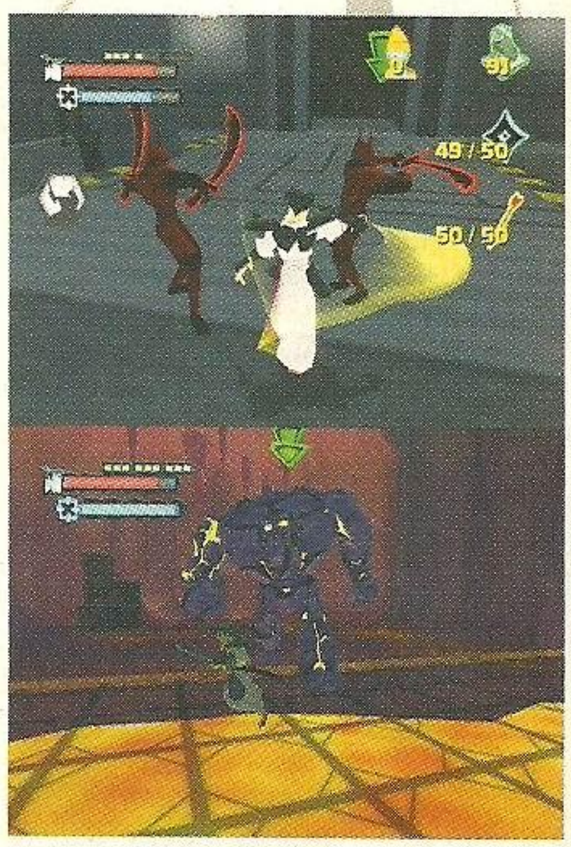
Sukces gry zapewnić miał facet o imieniu Genndy Tartakovsky, pomysłodawca i twórca przesympatycznej kreskówki. Specjalnie na potrzeby produkcji zaszył się z czystą kartką papieru w studiach Adrenium Games, by napisać oryginalny, nie nawiązujący do żadnego z odcinków scenariusz. Zatrudniono nawet uśmiechniętego gościa o imieniu Phil LaMarr, który użyczył Jackowi oryginalnego głosu. Wszystko zapięto na ostatni guzik. Jak zatem wygląda konwersja jednej z fajniejszych kreskówek na domowe platformy do gier?

Twórcy gry dostarczyli nam trójwymiarową platformówkę z elementami siekania mieczem, w której pierwsze skrzypce gra serialowy mistrz. Jack, w poszukiwaniu wspomnianego teleportera czasu odwiedzi pięć ogromnych światów dotkniętych przekleństwem Aku. Każdy etap zamieszkany jest przez brzydkie, pokrzywdzone, ale pokojowo nastawione istotki, które proszą samuraja o pomoc w odzyskaniu skradzionych przedmiotów i uprowadzonych przyjaciół. Poziomy otoczone są pięcioma drzwiami prowadzącymi do dużych, zręcznościowych sekcji, które należy przetrząsnąć. Uzbrojony wojownik wbija się zatem w każdy z etapów, a przeczyszczenie wszystkich nagrodzone zostanie walką z ogromnym szefem i przeprowadzką do kolejnego, zainfekowanego przez Aku świata. Na graczy lubiących platformowe zabawy z mieczem czeka więc dwadzieścia pięć zręcznościowych poziomów, a na nich masa przeciwników do zasiekania, dźwigni do przełączenia, świecideł do zainkasowania i maluchów do uwolnienia. Droga samuraja prowadzi przez lasy, kaniony, podziemia, jaskinie i fabryki naszpikowane elektroniką. Wydaje się tego dużo, ale w rzeczywistości zabawy starczy na jakieś siedem, osiem godzin. Po tym czasie gra zwyczajnie pęka.

Jack zaopatrzony został dwa podstawowe ataki mieczem, które w masherskim ugniataniu pada można połączyć w dewastujące combo. Wzorem serialowego odpowiednika wypluwa on z siebie ogromne ilości niszczycielskich gwiazdek, poprawiając celnymi seriami z łuku. Podczas przeprawy nasz chłopak niejednokrotnie natknie się na maleńkie ołtarzyki z płonącymi skryptami. Po przeczytaniu każdego z nich nauczy się morderczych ataków Sakai Combo, sprawnie wycinających okoliczne bydło. Listę umiejętności samuraja uzupełniają tak nieodłączne elementy każdej platformówki, jak podwójne skakanie, blokowanie i przełączanie dużych dźwigni, uruchamiających wydumane mechanizmy. Warto rozglądać się za stalowymi klatkami, skrywającymi uwięzionych przyjaciół. Uwolnienie stosownej ilości istot wynagrodzone zostanie Jackowi w postaci potężniejszego oręża. Podczas wędrówki nagrodzeni zostaniecie mieczami ognistymi, lodowymi, elektrycznymi i wszystkimi pozostałymi żywiołami, które uczynią walkę bardziej widowiskową i jeszcze łatwiejszą. W zgodzie z ostatnim trendem, samurai może siekać w zwolnionym tempie. Oj, dużo potrafi ten Jack, ale zawsze gdy korzysta z magii maleje niebieski wskaźnik Sakai, który na szczęście można regenerować wypadającymi z rozbitych skrzynek świecidłami. Pocieszny chłopak zbiera też zbroje, które ładnie przyozdabiają go podczas gry. Im dłużej się pobawicie, tym fajniejsze pancerze odkryjecie. Początkowo jest to słomkowy kapelusz i drewniana kamizela, ale z czasem Jack przyodzieje metalowe podzespoły. Dotkliwie pobity przez wroga chłopak w ogóle biega półnago, z pociętą od ciosów klatą. Fajne to. A przeciwnicy nie sprawiają specjalnie wiele kłopotów. Ot, typowe, przerośnięte roboty, czasem w kształcie popularnych owadów, plujące pociskami i znające jakieś pojedyncze ciosy. Czasem jeden strzał załatwia sprawę. Część pocisków można odbijać mieczem zwracając je właścicielom, powodując tym samym ich destrukcję. Co mocniejszych szefów puka się również stosunkowo łatwo, należy jednak poszukać ich czułego punktu, który w stu procentach przypadków znajduje się na plecach.

W **Samurai Jack** wycinało mi się całkiem sympatycznie, ale momentami wiało nudą. Grafika bardzo starała się podrobić serialową, prostą i stylową kreskę, co w trójwymiarowej grze dało średni efekt. Uproszczony wygląd postaci, otoczenia, niewyszukana architektura, a do tego rwąca animacja źle świadczą o panach odpowiedzialnych za wizerunek gry. Oko potrafią przykuć kłęby rysunkowego dymu pozostającego po zabitych pajacykach i ładne, papierowe fale na wodzie. Dźwięk to inna sprawa. Poza serialową obsadą lektorów, przekopiowano również wszystkie odgłosy. Fani poczują się jak w domu. Co nie zmienia faktu, że to przeciętna gra za duże pieniądze, która nie starczy na więcej niż trzy wieczory. Albo cztery, jeśli zechcecie odblokować bonusy dokładniej przegrzebując etapy. Zabrakło w tym wszystkim dynamiki i wariackiej atmosfery towarzyszącej kreskówce. Szkoda. **Samurai Jack** to bardzo łatwa i przeciętna gra.

Matt



Vamp the Samurai

Ciekawostką jest to, że za głos serialowego i cyfrowego Jacka odpowiada znany większości z nas Phil LaMarr, jeden z najfajniejszych lektorów wspierających ekipę nagrywającą głos do Metal Gear Solid 2. Vamp nie mógł wymarzyć sobie lepszego podkładu. A Phila usłyszycie dodatkowo w Futuramie (głos Hermesa) i zobaczycie w Pulp Fiction (jako Warrena).

PS2, Xbox, GCN — *Przeciętna gra na nieprzeciętnej licencji.*

- *Wydawca:* Sega
- *Producent:* Adrenium Games
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb*

5.7

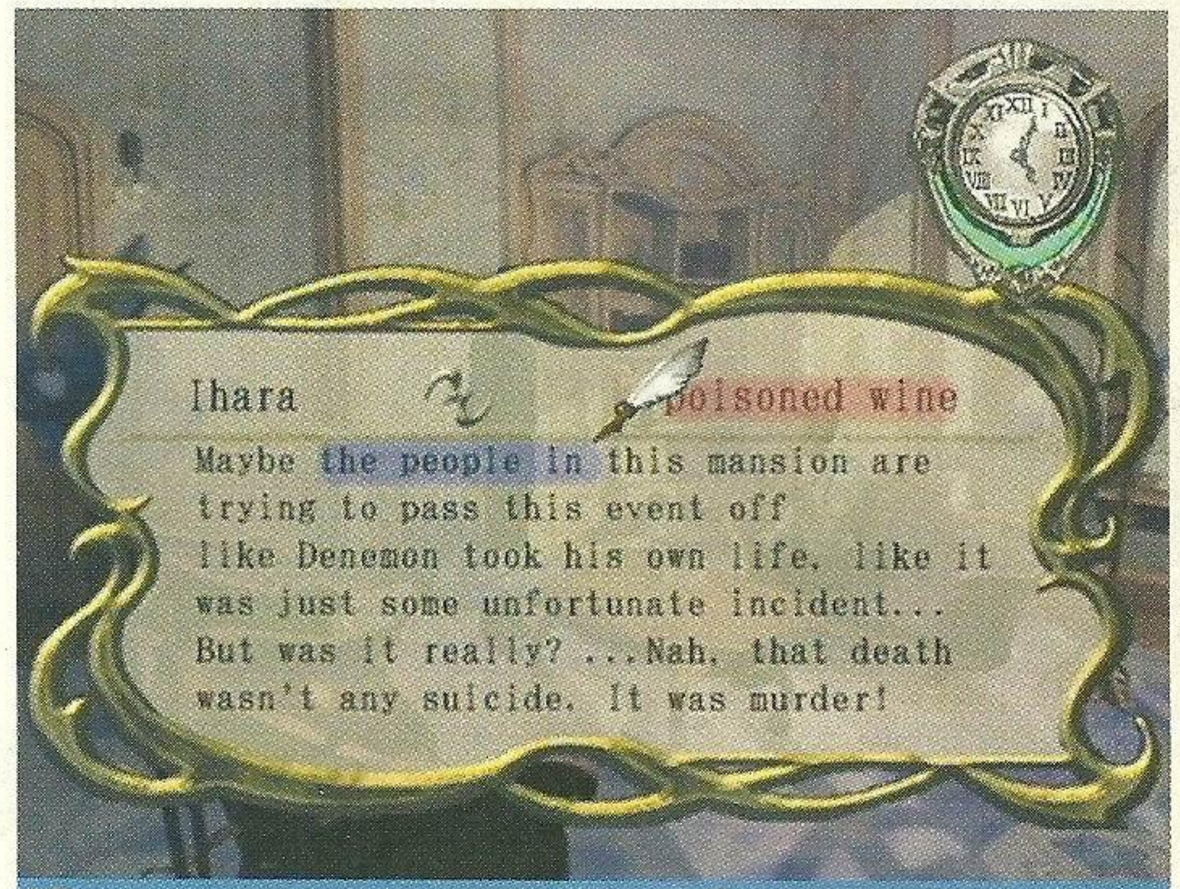
Rzygające synchronicznym ogniem rzeźby są banalne do obejścia.

- **Dobre:** Pomysły wykorzystania telepatycznych umiejętności bohatera.
- **Złe:** Humory niektórych mieszkańców domu.
- **Brzydkie:** Modele postaci.

GLASS ROSE

Że co? Te dwa słowa świetnie podsumowują najnowszą grę Capcom

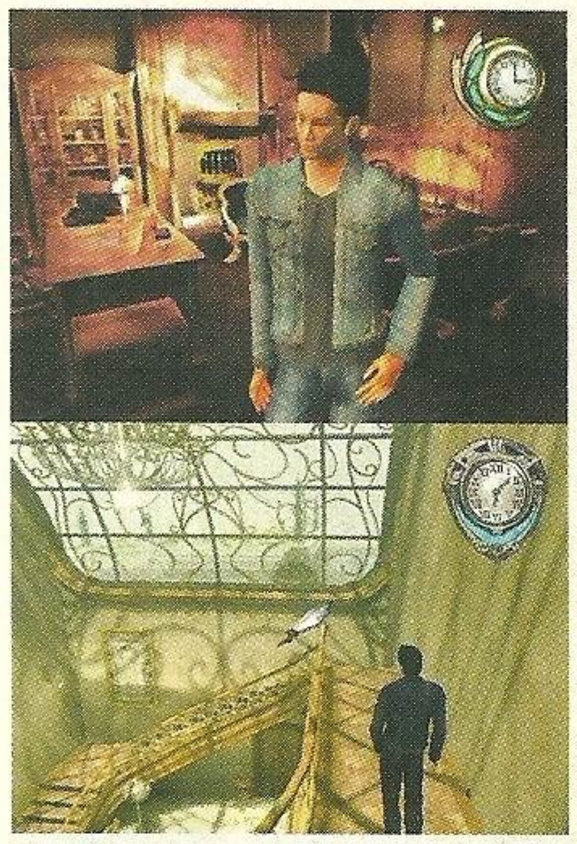
Żecoizm atakuje już od samego intra. Szybkie cięcia, jakiś ubrany w dżinsowy komplecik bohater, jakaś panna, koleś, znikanie, wchodzenie do świecącej kuli, tajemnica... I tyle tytułem wstępu. Po chwili człowiek wpada na estetyczne, utrzymane w staroświeckim stylu menu, po którym poruszamy się przesuwającym się powoli kursorem. Tak, żadnego skakania po opcjach - tutaj na wszystko trzeba najechać leniwą ikonką pióra do pisania i dopiero wybierać.
No więc wybieramy start, nową grę i... pojawia się kolejny niewiele wyjaśniający film, w rezultacie którego nasz bohater trafia z jednego dziwnego domu do drugiego, a następnie coś podnosi i zaczyna się zabawa. Zabawa. Jasne. Oglądania statycznych obrazków, co i rusz pojawiających się animacji, oraz skakania po różnych przedmiotach w miarę upływającego nieubłaganie czasu. Och, przyjemność jest przeogromna.
Na pierwszy rzut oka **Glass Rose** przypomina trochę Shadow of Memories. Problem polega jednak na tym, że o ile Shadow of Memories zagłębił się w sprawę podróży w czasie i w ograniczonym przez siebie zakresie postarał się pociągnąć temat tak kompetentnie jak tylko się dało, o tyle **Glass Rose** zaledwie używa go do jako pretekstu do wprowadzenia nas w przewidzianą przez autorów fabułę. Czas gry podzielony jest na godziny, a naszym zadaniem jest wykonanie konkretnych czynności w danym przedziale czasowym. Kiedy już się z tym uporamy i wybija dana godzina, przechodzimy dalej - jeżeli zrobiliśmy wszystko to, co należało. W innym przypadku cofamy się do początku tej godziny, aby ponowić próbę wykonania tego czegoś, czego chłopaki z Capcomu po nas oczekują. Nie muszę dodawać, że wskazówki dotyczące kolejnych czynności są dosyć oszczędne.
Cała gra to jedno wielkie śledztwo polegające na ustaleniu kto i dlaczego zamordował pewnego tajemniczego właściciela okazałej posiadłości. A potem kilku z jej lokatorów. Pikanterii dodać ma fakt, że wydarzenia te z lat dwudziestych naszego wieku próbuje ogarnąć współczesny nam dziennikarz, który w tajemniczych okolicznościach zostaje przeniesiony w czasie. W dodatku rozdziela się ze swoją dziewczyną. No i tyle.
Aha – cała sprawa dzieje się w Japonii.
W grze wskazujemy różne punkty na ekranie i wciskamy przycisk akcji mając nadzieję, że z danym obrazem, szufladą albo wazonikiem wiąże się coś, co posunie naprzód akcję. Rzucenie okiem na niektóre przedmioty inicjuje krótką animację, albo powoduje wejście jakiejś osoby do pomieszczenia – ot klasyczne, nieprzewidywalne przygodówkowe zależności. Ale zwykle nic.
Naturalnie do inicjowania kolejnych kroków scenariusza najlepsze są dialogi, a raczej sposób ich prowadzenia. Ponieważ zauważyliście już, że Capcom postanowił wyważyć wszystkie otwarte przez producentów przygodówek (i nie tylko) drzwi - zapewne nie zdziwi Was, że dalsze postępy w rozmowach uzależnione są od tego jak malujemy literki.



■ Rozmowy toczymy zaznaczając interesujący nas fragment wypowiedzi.

???

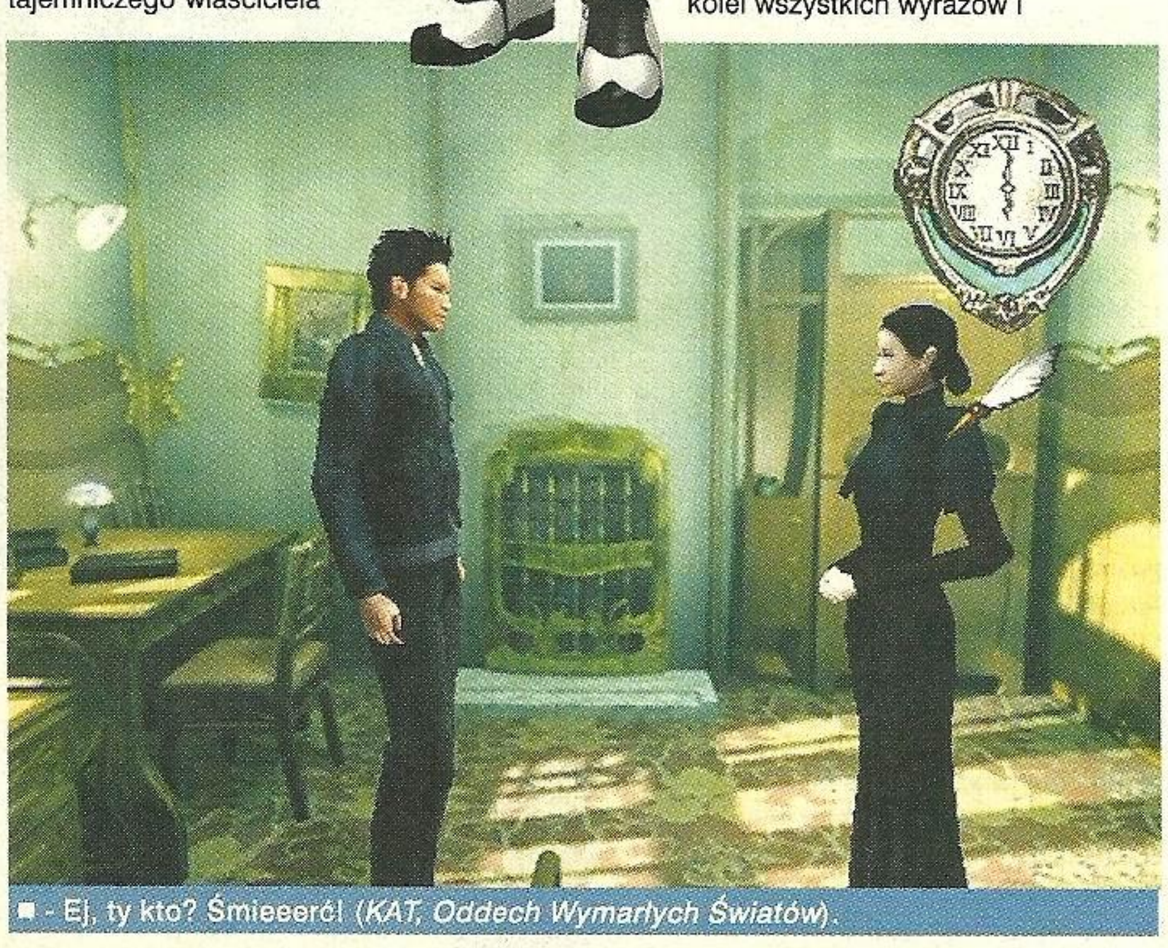
Część dialogów - zwykle tych podczas przerywników nieinteraktywnych czytana jest w grze przez lektorów. Nawet lektorzy nie są tacy źli - w zasadzie to nie ma się o co przyczepić, ale też niczego nie ma sensu zachować dla potomnych. Reszta dialogów pojawia się za to w postaci dymków wypełnionych rzędami różnych literek. I teraz co jakiś czas mamy opcję pociągnięcia rozmowy. Wybierając jeden z dostępnych tematów, powiecie. Niezupełnie, odpowiem. Na ekranie pojawia się ostatnia odpowiedź naszego interlokutora. A my zaznaczamy naszym piórkiem jedno słowo i mamy nadzieję, że temat zostanie rozwinięty. Problem jednak w tym, że czasem trudno wyczuć na co zareaguje konsola. Czasem jeden wyraz nie wystarczy i trzeba zaznaczyć dwa, a czasem dwa i rodzajnik. W rezultacie dyskusje zbyt często polegają na zaznaczaniu po kolei wszystkich wyrazów i oczekiwaniu na efekt. A ponieważ niewłaściwie zadane pytanie potrafi zakończyć rozmowę zanim wyciągniemy od danej osoby interesujące nas fakty – ubaw jest już nawet nie po pachy, tylko gdzieś tak obojczyk.
Jeszcze zabawniej robi się, kiedy do akcji wchodzi opcja telepaty. Nagle okazuje się, że nasz bohater potrafi czytać w myślach innych osób. Przed rozpoczęciem rozmowy z jakąś osobą trójkątem możemy zajrzeć jej do głowy i usłyszeć, co o nas myśli. Mordercy w ten sposób wykryć nie sposób, ale za to można dowiedzieć się jak nastawiony jest do nas rozmówca przezd jej rozpoczęciem. Oczywiście tego samego można dowiedzieć się po prostu z nim rozmawiając, ale to szczegół. Podsłuchiwać czyjeś myśli można również w trakcie dialogów – tradycyjnie już, że tak powiem zamalowując literki – tyle, że tym razem na zielono. Jedyny problem z podsłuchiwaniem czyichś myśli polega na tym, że każdorazowe czerpanie z puli telepatycznej wyczerpuje część sił umysłu Kazui. Siły te to jedyny współczynnik w grze. Każdorazowe wyjście poza wyznaczony segment czasu powoduje cofnięcie nas o godzinę i uszczupla zasoby siły umysłu i tak aż do ich wyczerpania, kiedy to następuje koniec gry. Czy zatem nie daje się uzupełniać zapasów siły umysłu?
Ależ skąd. Są przecież motylki. Jak się należało spodziewać, siły umysłu zdobywamy poprzez rozwalanie motylków.



???

Logiczne. Otóż po terenie całej posesji miłościwie już nieżyjącego szefa latają sobie motylki. Latają dosyć żwawo, przenosząc się z jednego krańca screena w drugi. Naszym zadaniem jest trafienie kursorpiórem w takiego motylka (a przynajmniej w jego okolicę) i nerwowe klikanie. Po trafieniu motylek rozwala się a nasz wskaźnik umysłowy napełnia się. Trochę. Nie za dużo, ale na pewno warto molestować motylki, bo gra oddaje pod nasze skrzydła zaledwie jeden współczynnik.
Nudna dosyć - niestety - sprawa śledztwa ożywiana jest za pomocą krótkich scenek z gatunku „orientuj się". Po przejściu z jakiegoś pomieszczenia do drugiego albo przy jakiejś innej sytuacji, przy której akcja ilustrowana jest krótkimi, prerenderowanymi przerywnikami, nagle na ekranie pojawia się pole z napisem dajmy na to „ukucnij". Nasze zadanie polega na jak najszybszym najechaniu kursorem na to pole i naciśnięciu przycisku akcji. W innym wypadku dzieje się nam krzywda. Sytuacje te potrafią obudzić z letargu towarzyszącego smętnemu przemieszczaniu się z jednego pokoju do drugiego. Nie są zbyt trudne i nie wymagają nie wiadomo jakiego refleksu, ale to fajne przerywniczki.
Glass Rose nie udał się tak bardzo jak mógł i nie zaliczyłbym tej gry do grona ciekawszych pozycji. Jej szczęście leży w tym, że gatunek ten nie jest szczególnie bogaty w tytuły, więc jakiś wybór to jest. Modele postaci są proste i animacje mają kijodszczotkową, ale już przerywniki i wnętrza są całkiem całkiem. Głosy jak wspominałem – OK, muzyka nie daje się zapamiętać, ale może to nie tak znowu źle, a fabuła – mocno dialogowa.
Podsumowując – mało emocjonująca, zbyt statyczna, ale może komuś z bardziej otwartym umysłem się spodoba.

Banan


■ - Ej, ty kto? Śmieeerć! (*KAT, Oddech Wymarłych Światów*).

PlayStation 2 — *Że co?*

- *Wydawca:* Capcom
- *Producent:* Capcom
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.*

5.8

- **Dobre:** Najlepsza jak dotąd adaptacja kultowych archiwów na konsolkę. Wciągająca fabuła i świetna ścieżka audio. Obowiązkowa dla X-fanów.
- **Złe:** Klimat nieco psują przewalające się po ulicach zombie i Scully z wielkim automatem w łapach.
- **Brzydkie:** Zepsuta momentami kamera, kolizja przedmiotów i walki na bliską odległość. Ale da się to przełknąć.

■ W grze znalazło się wszystko, o czym wyznawcy serialu mogli pomarzyć. Jest nawet słynny gabinecik Muldera pozostawiony do wglądu grającego.

THE X-FILES: RESIST OR SERVE

Survival horror, zombiaki i trzy interaktywne epizody „Z Archiwum X"

X-Files to fenomen, który przez osiem lat niepodzielnie władał rynkiem seriali. Opowieść o perypetiach dwójki agentów FBI badających zjawiska paranormalne na zawsze pozostanie dla rzeszy widzów sprawą kultową. Archiwum X to tysiące poświęconych mu fanklubów, czasopism i stron internetowych. To świat pytań, tajemnic i wiecznego braku odpowiedzi.

Trudne zadanie?

Przed firmą Black Ops stanęło niełatwe zadanie. Podsumować ośmioletni dorobek serialu i dać fanom grę, która sprosta ich oczekiwaniom. **Resist or Serve** od samego początku wywoła na twarzach miłośników Archiwum X szeroki uśmiech zadowolenia. Producent dokładnie przeanalizował historię dziewięciu niesamowitych sezonów, po czym umieścił w grze wszystkie najciekawsze miejsca i postacie, które zadecydowały o sukcesie oglądalności serialu. Głównymi bohaterami opowieści będą agenci Fox Mulder i Dana Scully, których poprowadzimy przez trzy przygotowane na potrzeby gry odcinki. Scenariusz zasilą także postacie często odgrywające w życiu serialowej pary przełomowe role. Znajdzie się zatem podstępny agent Krycek, na przemian ratujący i nastający na życie Muldera, nie obędzie się bez naszego przełożonego z FBI – Waltera Skinnera oraz tajemniczego Palacza, który w gęstych oparach dymu knuje kolejne intrygi. Niejednokrotnie ścieżkę przetnie nam rosyjski, niezniszczalny android, „przypadkiem" podążający w tym samym kierunku, co my, a pomocna, jak zawsze, okaże się grupa trzech zaprzyjaźnionych z agentami maniaków znanych jako The Lone Gunmen (Samotni Strzelcy). Dodajmy, iż scenariusz gry napisała ekipa specjalistów, swego czasu pomagająca Chrisowi Carterowi przy tworzeniu telewizyjnego dzieła. I czuć to niemal w każdym dialogu. A co powiecie na to, że wszystkie trzy odcinki gry rozpoczynają się podobnie jak telewizyjny tasiemiec? Przed każdym z nich oglądamy krótki prolog wprowadzający nieco zamieszania do fabuły, po czym pojawia się znana z serialu czołówka, której niezmiennie towarzyszą tajemnicze obrazy, zdjęcia głównych bohaterów oraz cudowna muzyka Marka Snowa.

Jak to się zaczęło

Fabuła Resist or Serve zaczyna się w 1908 roku nad rzeką Podkamienna Tunguska, gdzie pokaźnych rozmiarów meteor zrównuje z ziemią okoliczne drzewa i dwójkę przemarzniętych, rosyjskich gapiów. Okazuje się, iż wraz z meteorem na Ziemię spada czarna, oleista i inteligentna forma życia. Fanatycy serialu oczywiście rozpoznają w niej pasożyta, który potrafi przejmować kontrolę nad ludźmi i podstępnie nimi manipulować. Od tamtego incydentu mija 90 lat i oto widzimy znajomą parę agentów, która po otrzymaniu dziwnych doniesień o maszerujących zwłokach, brutalnych morderstwach, zaginionych bliźniaczkach i niebezpiecznym psychopacie (dzień, jak co dzień) udaje się do miasteczka Red Falls w Kolorado celem zbadania zjawiska. Już na przedmieściach bohaterowie dostrzegają ciężko rannego, pogryzionego szeryfa, który wykrwawia się na śmierć przed lokalnym barem. Scully natychmiast podbiega do rannego faceta, aby opatrzyć mu rany, Fox natomiast wbija się do restauracji, by przesłuchać miejscowych. W środku nie napotyka jednak nikogo, prócz dziwnie pomrukującej kelnerki i nie reagującego na nic kucharza. W tym miejscu rozpoczyna się długie, rozciągnięte na trzy odcinki śledztwo. A wraz z nim rola gracza.

Zaczynamy

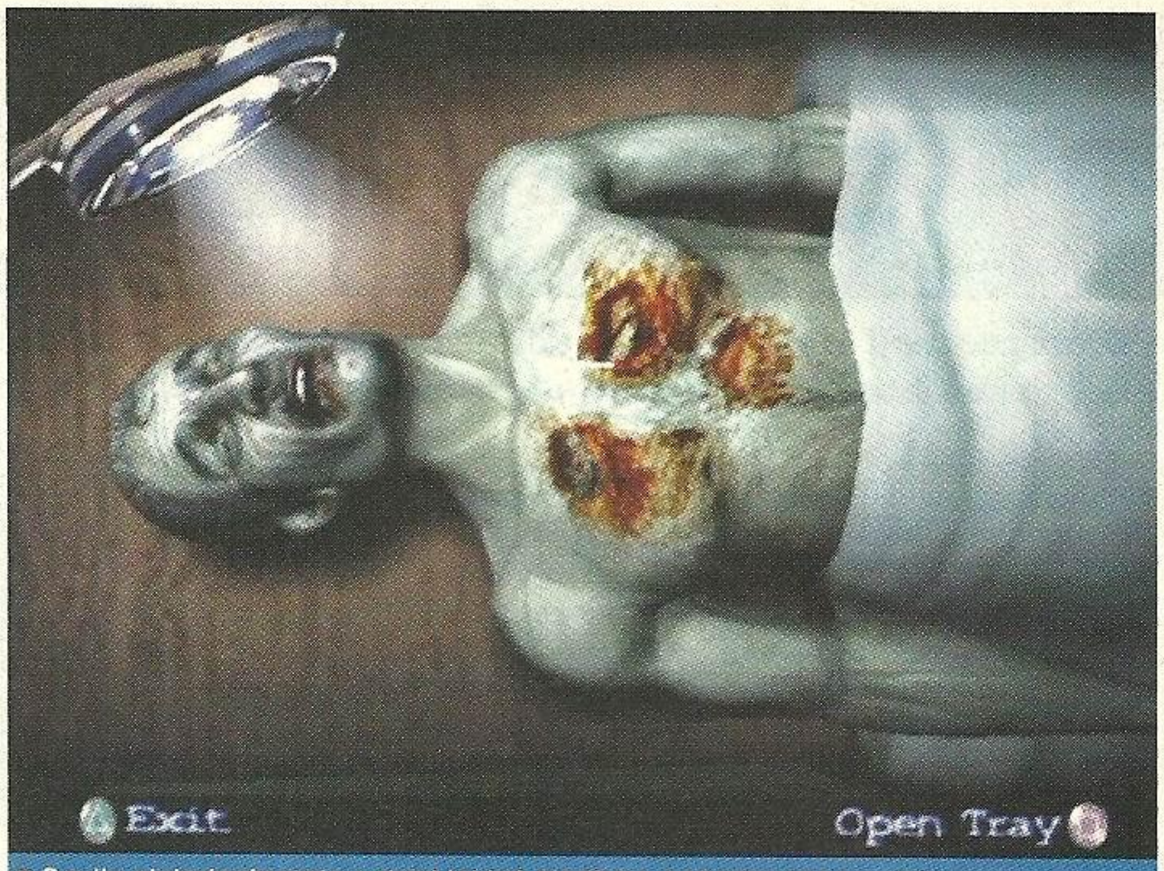
Przed rozpoczęciem zabawy należy wybrać agenta, którego krokami pokierujemy. Następnie gra zaproponuje nam wybór jednego spośród trzech odcinków. Nie muszę dodawać, że na początku dostępny jest tylko pierwszy epizod, natomiast dwa pozostałe czekają na odblokowanie. System gry działa następująco. Jeśli wybierzecie Foxa Muldera, to scenariusz odcinka skupi się w całości na jego perypetiach. Foxem rozwiążecie kolejne zagadki, Foxem rozwalicie chmary atakujących go umarlaków. Scully zostanie w tym momencie zepchnięta na drugi plan, sporadycznie tylko pojawiając się na drodze Spooky'ego. Po ukończeniu odcinka gra zaproponuje kontynuowanie przygody Mulderem w kolejnym epizodzie, bądź powrót do raz już opowiedzianej przygody, tym razem zgłębiając ją jako Scully. Teraz ona zagra pierwsze skrzypce, a występy Muldera będą raczej gościnne. Każdą historię należy więc zgłębić dwukrotnie, aby poznać ją z perspektywy obu agentów. Tylko w ten sposób rozpracujecie w stu procentach zagadkę **Resist or Serve** i tylko tak odblokujecie wszystkie dodatki, w których gra grzęźnie. Podobny system zabawy widzieliśmy już w Resident Evil 2, gdzie przygody Leona mieszały się z historią Claire. Wracamy jednak do **X-Files**.

Horror Show

Obnażając grę z całej filmowej otoczki zauważymy, że **Resist or Serve** jest jeszcze jednym, konsolowym survival horrorem. Ciekawym, solidnie wykonanym, ale nie wybijającym się ponad to, w co już graliśmy. Na długo przed spodziewaną premierą sporo mówiło się o zróżnicowaniu, jakie charakteryzować będzie dwójkę bohaterów. Mulder skupić się miał na sekcjach zręcznościowych (walka, ucieczka), podczas gdy Scully koncentrować się miała na zadaniach logicznych. Cóż, niewiele pozostało z szumnych

Ukryte smaczki

Grając w Resist or Serve warto rozglądać się uważnie za licznymi nawiązaniami do serialu. Przykładowo. Akcja gry zaczyna się przy barze J.J.'s Diner, gdzie agenci znajdują umierającego szeryfa. To ten sam bar, który Mulder odwiedził w odcinku „The Post-Modern Prometheus", piątego sezonu serii. Więcej nawiązań? Nazwy ulic w grze ponazywane zostały od tytułów poszczególnych odcinków serialu. Znajdzie się ulica „Ascension", „Anasazi", „Humbug", „Syzygy", „Lazarus" oraz „Conduit". Ponadto w grze występuje wypożyczalnia kaset video o nazwie „Wetwired". Identycznie zatytułowany był odcinek, w którym przekazy na pewnej kasecie video powodowały śmierć widzów. X-Phile! W to warto grać i szukać smaczków!

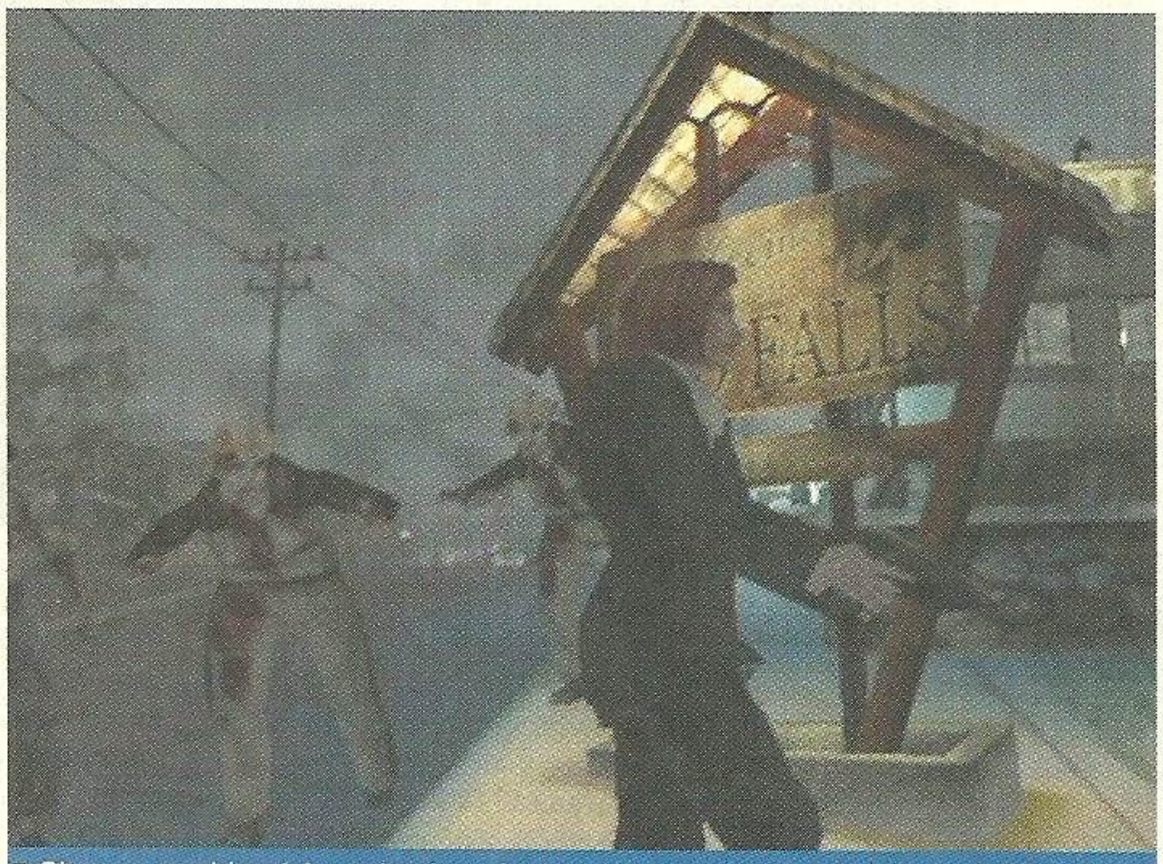


■ Scully niejednokrotnie pokroi jakieś niedbale pozostawione zwłoki. Z wystawionych na światło dzienne organów rudzielec odzyska cenne toksyny.

zapowiedzi. Grając nie odniosłem wrażenia, że agenci różnią się od siebie w jakiś szczególny sposób. Zarówno Fox jak i Dana biegali po tych samych miejscach w poszukiwaniu kolejnych rodzajów kluczy i elementów układanki, a stające na ich drodze zombie likwidowali za pomocą stale powiększającego się arsenału broni. Były co prawda momenty, w których Scully przeprowadzała szybką sekcję zwłok, bądź z pomocą kilku probówek uzyskiwała jakiś środek chemiczny. Oczywiście każdy napotkany na drodze szef, któremu trzeba było poświęcić więcej uwagi i amunicji należał do Muldera. Ale bez przesady. Tych momentów jest tak mało, że nie można mówić o drastycznej różnicy w rozgrywce. Pojawiły się również nieliczne rozdziały, gdzie bohaterowie osłaniali się wzajemnie przed zombie, ale starczy już o tym.

Jak na klasyczny survival horror przystało, do plecaków agentów wpadać będą coraz lepsze i skuteczniejsze rodzaje broni. Podstawowy pistolet, który kiepsko zdaje egzamin w obliczu masowego ataku, uzupełniony zostanie o takie zabawki, jak shotgun, magnum, AK-47 (kałaszek w X-Files...), czy ciężki, automatyczny karabin M5. Na tym nie koniec. Fox i Scully potrafią z kilku podstawowych elementów (butelka, szmata i benzyna) złożyć cholernie skuteczny koktajl Mołotowa, zaś rudowłosa w pewnym momencie uzyska pociski chemiczne, likwidujące maszkary jednym trafieniem. Na szczęście przy całym tym przeładowaniu bronią, kluczami i lekarstwami uzupełniającymi nadszarpnięte zdrowie nie należy martwić się o pojemność plecaka. Tak to już w grze jest, że pomieści on dowolną ilość znalezionego towaru.

Sterowanie postaciami, podobnie jak i sama walka nie nastręczają kłopotów. Agentem kierujemy przy pomocy lewej gałki, a do wyciągnięcia broni zmusi go przycisk R1. Jeśli jakimś cudem zombiak podejdzie zbyt blisko, federalny może zdzielić go kolbą przez łeb. Jest automatyczne namierzanie przeciwnika (wymyślone przez Capcom przy okazji Resident Evil 2) i sprawdza się ono całkiem nieźle. Problem stanowi jedynie umarlak leżący pod nogami agenta, gdyż z jakiś powodów nie można go wówczas dobić i należy kawałek od niego odbiec. Rozwałkowane potwory należy przeszukiwać, wzbogacając się dzięki temu o nowe magazynki, apteczki, a niekiedy klucze niezbędne do otwarcia zablokowanych drzwi. Bardzo fajnie rozwiązano miejsca, gdzie nagrywa się stan gry. Szukajcie szyb z naklejonym symbolem X.



■ Chmara zombiaczków pałętających się po opuszczonym mieście psuje klimat.

Lokacje... to jest miejscówki

Na medal spisała się brygada projektująca miejscówki w **Resist or Serve**. W zależności od rozgrywanego epizodu, różnią się one architekturą, kolorystyką, wykonaniem i klimatem. Pierwszy odcinek zaczyna się w opętanym miasteczku. Na pozór wyludnionym, ciemnym i skąpanym w ziarnistym deszczu. Pojawiające się na ulicach zombie nie są straszne. Przygnębiająca jest atmosfera, która towarzyszy samotnym wędrówkom po opuszczonych miejscówkach. Do tego świetnie dobrany podkład muzyczny i po prostu czuć to niepokojące zaszczucie. Kolejne odcinki rzucą agentów do biura FBI, a następne sploty zdarzeń popchną ich nawet nad wspomnianą wcześniej Tunguskę. Po drodze nie zabraknie odwiedzania ogromnych posiadłości i nurkowania w podziemnych bazach. Masa chodzenia i cały czas do przodu. Nadmieńmy, że zarówno Fox, jak i Dana wejdą w posiadanie map terenu, a flamastrem nanosić będą na nich odpowiednie informacje. No nie sposób się zgubić.

Oprawa

Graficznie mogło być znacznie lepiej. Postacie głównych bohaterów są na pierwszy rzut oka podobne do swych filmowych odpowiedników, ale im większy najazd kamery, tym większą oszczędność można zaobserwować w teksturkach. Twarz Muldera jest kiepsko animowana, a on sam wygląda na wiecznie śpiącego, zezowatego chłopka. Lepiej wypada na tym tle Scully, ale jej plastykowa fryzura to żaden powód do dumy. To, że ręce naszych bohaterów potrafią utkwić w ścianie, również. Jest za to kilka ładnych efektów graficznych. Przykładowo, w dowolnym momencie agent może wyjąć latarkę i skierować ją na otoczenie, nasączając poszczególne elementy światłem. Po wdepnięciu w rozlaną krew zostawimy za sobą czerwone ślady, a ubytek w zdrowiu agent przypłaci poszarpanym garniturem. Bezbłędny natomiast okazał podkład audio. Mark Snow zna się na swojej pracy. Filmowe motywy można usłyszeć niemal wszędzie, nawet po spauzowaniu gry. Brawa za muzykę, bo bez niej nie byłoby mowy o odpowiedniej atmosferze. No i nie sposób nie wspomnieć o aktorach z serialu podkładających głosy pod postacie. Robią to naprawdę profesjonalnie.

Problemy

Największym problemem nowego **X-Files** jest złośliwa kamera. Pomimo, iż środowisko gry jest w pełni trójwymiarowe, grający nie może pozwolić sobie na dowolne regulowanie kąta patrzenia. „Filmowo" ustawiony kadr w większości przypadków nie sprawdza się, gdyż pokazuje zbyt mały wycinek miejscówki. No i... ile było odcinków, w których Mulder i Scully biegali z AK-47 wycinając przy tym w pień pół zainfekowanego miasta? Archiwum X to nie brygada SWAT. Siła serialu leżała w ciekawych zagadkach, które dwójka bohaterów badała przez cały odcinek, tylko sporadycznie ubijając jakiegoś typka. Więcej zagadek, mniej strzelania i byłoby znacznie lepiej.

Ale grupie Black Ops należą się też brawa. **Resist or Serve** to najlepsza jak dotąd próba przeniesienia przygód dwójki agentów w świat gier. Gra się niezwykle przyjemnie i z zainteresowaniem. Odcinki są tylko trzy, ale nad każdym spędzicie minimum 4 godziny. Prawdziwi maniacy dostaną do rąk także sekcję special features, a w niej filmowy przegląd przez siedem pierwszych sezonów serii, szkice, trailery, notatki, dane o postaciach, a także kilka scen z planu gry. Cóż, podobało mi się nowe **X-Files**. Prawdziwi X-Phile przymkną oczy na wady tej gry. A pozostałym miłośnikom survival horrorów niedoróbki raczej nie przeszkodzą.

Matt

PS2 i Xbox — *The truth is not out there!*

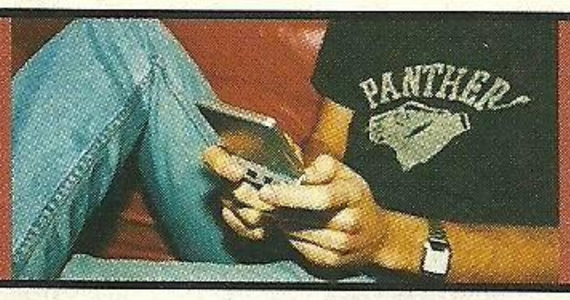
- *Wydawca:* Vivendi
- *Producent:* Black Ops
- *Liczba graczy:* 1

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD

Wykorzystuje: *Dual Shock 2, Memory Card 8Mb, etc.*

7.5

■ Nie obyło się bez latarek, którymi agenci często przyświecali sobie w serialu. W grze można ich w ogóle nie włączać, choć efekt im towarzyszący jest niewąski.



POCKET WARRIOR

Wydarzenia i nowości ze świata przenośnych konsolek

Po prezentacji Death, Jr. wiadomo już, że PSP to prawdziwy potwór jeśli chodzi o kieszonsolki! Za miesiąc prawdziwa bomba screenowa i informacyjna. No i Nintendo DS!!! [Gulash & Marcellus]

▷ Filmy na GBA

Nintendo i Majesco zapowiedziały, że pod koniec czerwca do sklepów w USA trafią pierwsze kartridże z filmami animowanymi. Największym hitem powinny być kreskówki z serii *Pokemon*. W pierwszej kolejności wyjdą **Pokemon: Volume 1** i **Pokemon: Volume 2**. Na każdym karcie zmieszczą się dwa odcinki serialu, czyli w sumie 44 minuty filmu wyświetlanego na pełnym ekranie. Cena za jeden kart z filmem wyniesie 20 dolarów bez jednego centa. Oprócz Pokemonów na ekranik GBA trafią następujące kreskówki: *SpongeBob SquarePants*, *The Fairly Oddparents*, *Dora the Explorer*, *Codename: Kids Next Door* (u nas znany jako *Klan na drzewie*), *All Grown Up!*, *Teenage Mutant Ninja Turtles*, *Strawberry Shortcake* oraz *Sonic X*.

▷ Wytatuowane GBA SP

Nintendo Europe zapowiedziało, że 18 czerwca do sklepów trafi kolejna specjalna edycja GBA SP, tym razem pod nazwą **Tribal Edition**. Na srebrno-platynowej „puderniczce" Nintendo znajdą się wzory znane powszechnie, jako tribal, czyli tatuaże wzorowane na motywach polinezyjskich. Pamiętacie Mark o Kri? To coś właśnie w tym stylu. Już nam się nawet nie chce liczyć która to specjalna edycja GBA SP... I tak wszystkich nie kupimy, a dla Ninny mamy lepszą propozycję – niech w następcy GBA zastosuje wymienne obudowy, jak robi to Nokia w wielu modelach swoich komórek. Aha, **Tribal Edition** będzie sprzedawane za 129-139 Euro.

▷ Klasyka z Saturna na GBA

Treasure potwierdziło, że trwają prace nad **Advance Guardian Heroes**, czyli sequelem wydanego osiem lat temu na Saturna Guardian Heroes. **AGH** podobnie jak oryginał ma być slasherem z elementami rpg, objawiającymi się w rozwoju postaci. Przygoda w **Advance Guardian Heroes** będzie kontynuować historię, którą nieliczni z Was mogli zapewne przeżyć w pierwowzorze. W grze pojawią się także cztery postacie z oryginału, ale prawdopodobnie będą tylko NPC'ami, a naszymi bohaterami zostaną jacyś nowi poszukiwacze przygód. Teraz wystarczy tylko czekać na dalsze informacje od Treasure lub wydawcy, którym ma być Sega. W Japonii gra ukaże się w połowie sierpnia.

■ Guardian Heroes to znakomita gra na Saturna kultowej firmy Treasure (Ikaruga, Bangai-O i inne). Teraz na GBA!

▷ Nowe i stare Final Fantasy

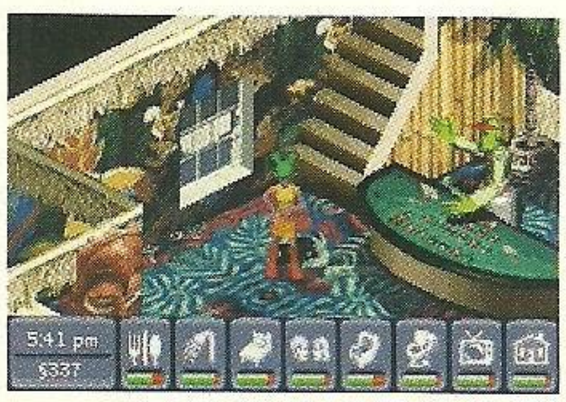
Takeshi Tokita z Square Enix wspomniał, że firma planuje stworzyć nowego erpega z serii Final Fantasy na GBA. Gra ma być podobno zupełnie nowa i oryginalna. Czekamy niecierpliwie w takim razie. Oprócz tego Tokita powiedział, że Nintendo chciało, aby wydali na GBA remake Final Fantasy III, ale po negocjacjach obie firmy zgodziły się zamiast tego wydać Final Fantasy I oraz II. Odświeżanie starych tytułów chyba nigdy się nie skończy...

▷ Mario kontra Donkey Kong

Nowa gra z udziałem dwóch najsłynniejszych bohaterów Ninny pojawi się już pod koniec maja. Będzie to platformówka połączona z rozwiązywaniem puzzli, a celem Mario będzie odzyskanie skradzionych przez Konga zabawek... Geeez... Na przejście w **Mario vs. Donkey Kong** czeka ponad czterdzieści poziomów.

▷ Sims Playaz?

Maxis nie ustaje w wysiłkach - swe Simsy wpycha gdzie tylko się da i to najlepiej masowo. Po The Sims: Bustin'Out nadchodzi pora na **Sims Urban** (znane także jako **The URBZ**), twórcy zapowiadają, że gra podąży w zupełnie odmiennym kierunku, ponieważ jej podstawą ma być styl życia. Tym razem nie będziemy prowadzić spokojnego, codziennego życia. W Sims Urban, chodzi o to by zostać największym „graczem" w mieście, czyli osobą najpopularniejszą pod względem towarzysko-imprezowym. Ważna będzie moda, styl życia, image, czyli ogólnie bycie trendy. No cóż, zobaczymy w takim razie na E3, czy gra rzeczywiście jest trendy, a Maxis nadąży za modą. Termin premiery nieznany, a wydawcą jest oczywiście Electronic Arts.



■ Niedawno recenzowaliśmy Simsy i były spoko, ale przydałoby się zdjąć nieco ograniczeń. Czy tak będzie?

▷ Harry tu, Potter tam...

Jak w tym starym kawale – strach niedługo będzie konserwę otworzyć. **Harry Potter and Prisoner of Azkaban** już za miesiąc pojawi się na „dużych" konsolach, na GBA oraz oczywiście w kinach. Tak samo jak w wersji na PS2, Xbox i GCN w gajmebojowej zagramy wszystkimi trzema postaciami, czyli oczywiście Harrym, Ronem oraz Hermioną, a grą będzie tak skonstruowana, żeby konieczne było wykorzystywanie umiejętności każdego z bohaterów. Harry przyda się w momentach bardziej zręcznościowych, Ron wykryje magiczne miejsca, a Hermiona najlepiej z całej trójki potrafi czarować. Nie zabraknie elementów rpg, platformówki oraz zagadek. Oprócz tego znajdą się także mini-gierki. No i na dokładkę Harry naprawdę ładnie wygląda. Czekamy.

■ Poprzednie części były całkiem, całkiem - ta zapowiada się na najciekawszą. Zobaczymy.

▷ Donkey Kong Pilot > Banjo Pilot

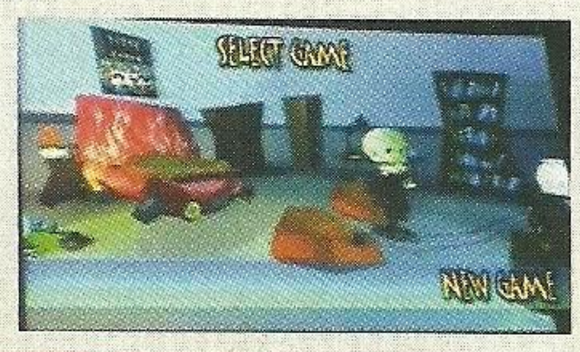
Rare wyraźnie się nie spieszy, pierwsze informacje na temat **Banjo Pilot** (zwanego wcześniej **Donkey Kong Pilot**) pojawiły się bowiem na E3 2001. Od tego czasu zmienił się wydawca, którym teraz jest THQ oraz tytuł gry, a co za tym idzie także bohaterowie w niej występujący, których będzie przynajmniej ośmiu: Banjo, Kazooie, Mumbo Jumbo, Jinjo, Humba Wumba, Gruntilda, Klungo oraz Jolly Roger. **Banjo Pilot** będzie racerkiem w stylu Mario Kart, ale cała zabawa rozegra się w powietrzu, a nie na twardej ziemi. Gra prezentuje się bardzo ładnie, śmiga płynnie i jest bajecznie kolorowa, a engine ją zasilający na tyle wydajny, że można ulec złudzeniu, iż zabawa jest trójwymiarowa. Czyli też musiał ulec zmianie, ponieważ Donkey Kong Pilot nie zapowiadał się tak ładnie. Zapewne zobaczymy **Banjo Pilot** w akcji na E3 i być może tam poznamy wreszcie realną datę premiery tej gry.

▷ Gundamy w Japonii

Bandai zapowiedziało na drugą połowę roku **Mobile Suit Gundam Seed: Battle Assault** na GBA. Będzie to dwuwymiarową nawalanką i wystąpi w niej dwanaście grywalnych postaci, a do dyspozycji gracza oddanych zostanie siedem trybów zabawy. Wśród nich znajdzie się także tryb umożliwiający pojedynkowanie się z kolegą.

Pokazano pierwszą grę na PSP - Death, Jr!

A stało się to na Game Develeopers Conference. Pierwszy publicznie zaprezentowany tytuł na Playboya nosić będzie tytuł **Death Jr.**, a jego twórcami są programiści z Backbone Entertainment. Głównym bohaterem będzie oczywiście syn pana Śmierć (u Anglosasów Śmierć jest facetem, u nas kobietą), czyli Śmierć Junior, z dużo większą od niego kosą tatusia w łapkach. Oczywiście będzie to platformerek z designem przywodzącym na myśl stareńkie Grim Fandango z PC i film animowany *Miasteczko Hallowen*. Na razie niewiele więcej wiadomo, ale jedno jest w stu procentach pewne - PSP naprawdę dużo potrafi, a grafika, jaką jest w stanie wyświetlić na swym małym ekraniku może być śmiało porównana do tego, co oglądaliśmy w pierwszych grach na PS2. A to już naprawdę coś. Grę prezentował niejaki Chris Charla z firmy Digital Eclipse (między innymi Rayman Advance i Spiderman: The Movie na GBA), który powiedział między innymi coś takiego: "porównując wyłącznie liczbę wyświetlanych polygonów PSP ma więcej mocy niż PS2" oraz "wiele efektów znanych z PS2 można uzyskać także na PSP". Czy tak jest w rzeczywistości przekonamy się już niedługo na E3, gdzie Sony po raz pierwszy zaprezentuje PSP. Aha, nad grami na PlayStation Portable pracuje obecnie 81 zespołów developerskich, 23 w Ameryce Północnej, 24 w Japonii i 34 w Europie. Będzie się dużo działo.



Harvest Moon
Friends of Mineral Town

Po trzech odsłonach na Pana Kolorowego, saga o rolniku dotarła wreszcie na GBA.

▷ Fabuła **Friends of Mineral Town** rozpoczyna się w podobnym stylu, co każda gra spod znaku HM. Od starego przyjaciela, któremu zmarło się jakiś czas temu, otrzymujemy w spadku całkiem sporą farmę. Oczywiście od razu zabieramy się do pracy, by z przestarzałego, zaniedbanego i biednego folwarku uczynić gospodarstwo z prawdziwego zdarzenia, godne wejścia do Unii Europejskiej. W tym celu podwijamy rękawy i nie zważając na odciski sięgamy po łopaty, motyki, konewki, młotki i siekierki. Naszymi codziennymi obowiązkami stanie się oranie, pielenie, sadzenie i podlewanie. Nie obejdzie się także bez karmienia i wypasania zwierząt. Życie rolnika nie jest łatwe, lecz ze sprzedaży uzyskanych dóbr możemy rozbudować farmę, powiększyć inwentarz lub zabawić się na jednym z licznych festiwali organizowanych w miasteczku. Bo nie tylko praca jest ważnym elementem rozgrywki; również utrzymywanie przyjaznych kontaktów z miejscowymi przynosi korzyści. Takie jak na przykład żonę. Tak jak można się tego spodziewać po przeskoczeniu na mocniejszą platformę, **Harvest Moon: FoMT** wygląda wspaniale. Kolory są bardzo soczyste i ciepłe, więc idealnie wkomponowują się w obraz sielskiego, wiejskiego klimatu. Wszystkie obiekty wykonano bardzo pieczołowicie, a animacja postaci nie budzi zastrzeżeń. Podczas rozmów widzimy ręcznie rysowane sylwetki postaci. Oprawa dźwiękowa wypada nieco słabiej. Przyczyną tego jest czas, jaki trzeba poświęcić tej grze. Po prostu nawet i najlepsza melodia po kilku godzinach może doprowadzić do szału. A motyw przewodni w omawianej grze idealny nie jest. Seria produkcji o rolniku ma w Polsce rzesze oddanych fanów i ich zachęcać do tej produkcji nie trzeba.

■ Praca w polu z pewnością nie jest tak przyjemna jak, powiedzmy, dojenie krów.

Nie straszne im nawet dość skomplikowane sterowanie, wymagające nauczenia się kilku kombinacji klawiszowych. Dylemat mogą mieć Ci, którym nie przydarzyła się dotąd okazja wydojenia wirtualnej krowy. Ponieważ wiedzieć Wam trzeba, że ta ekonomiczno-erpegowa mieszanka wymaga sporo (jak na grę naturalnie) cierpliwości i samozaparcia. Żeby móc cieszyć się udanymi zbiorami, trzeba dzień w dzień wykonywać podobne czynności; niektórych może to znużyć, ale potrafi też przynieść sporo satysfakcji. Wybór pozostawiam Wam.

Grę udostępniła firma Świat Nintendo (www.swiatnintendo.pl).

■ **Wydawca:** Ubi Soft
■ **Producent:** Natsume
■ **Liczba graczy:** 1

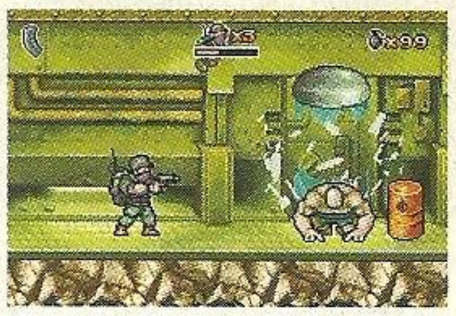
8.6

CT Special Forces 3: Bioterror

▷ To już trzecia część uwielbianego przez nas cyklu LSP Games, która to firma w międzyczasie zmieniła nazwę na Hip Interactive, najwyraźniej mając ochotę rozszerzyć działalność wydawniczą. **Counter Terrorist Special Forces: Bioterror** w kwestii zasad nie zmieniło się od poprzedniej części – to w dalszym ciągu samotny komandos

przesuwający się w prawo i strzelający do wszystkiego, co tylko się rusza. Co jakiś czas jest zabawa z karabinem snajperskim, przy pomocy którego zdejmujemy czających się w oddali nieprzyjaciół. Do tego dochodzą misje, w których nasz dzielny zuch wsiada do czołgu (i jedzie w prawo), i śmigłowca, przy czym w tym ostatnim przypadku zarówno leci przed siebie i strzela na kształt klasycznego shootera, jak i wzorem Defendera zbiera zakładników i odstawia ich do bazy.

W stosunku do poprzednich części zmieniło się kilka szczegółów – można strzelać do



dołu, przeciwnicy umieją walić po ukosie, doszło więcej planów w tle, a i grafika jest nieco bardziej szczegółowa. No i najważniejsza rzecz – poziomy są nieco dłuższe. I choć nie uważam, żeby część trzecia przeskoczyła drugą, to jeśli ktoś lubi takie bajki, ta jest super.

■ **Wydawca:** HiP
■ **Producent:** LSP
■ **Liczba graczy:** 1

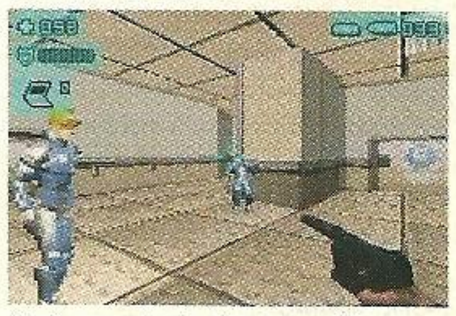
8.0

Ice Nine

▷ Prawdziwe **Ice Nine** niebawem zagości w czytnikach PlayStation 2, a dziś na tapecie mamy młodszego kuzyna tej opracowywanej już od kilku lat pozycji. W obu przypadkach jest to shooter fpp opowiadający o trudnej i żmudnej pracy agenta na usługach CIA. Co ciekawe, gra początkowo miała nazywać się The Recruit, w oczywisty sposób nawiązując do

filmu *Rekrut* z Alem Pacino i Colinem Farrelem oraz ukazać się blisko półtora roku temu, ale ostatecznie jest, jak jest.

Do tej pory niewiele dobrego można było powiedzieć o kolejnych shooterach fpp na GBA i **Ice Nine** tego raczej nie zmieni. Po prostu moc GBA jest za bardzo ograniczona, a konsola nie przystosowana do generowania trójwymiarowej grafiki. Stąd paskudna pikseloza i rozmyte tekstury. Ciężko także sterować bohaterem, choć trzeba przyznać, że pochodzący z Duke Nukem Advance silnik zasuwa z konkretną prędkością, a gra jest bardzo szybka. Ma też niezłą muzykę. Jeśli



ktoś przymknie oko na grafikę, znajdzie tu sporo broni (snajperka z lunetką to fajny bajerek w grze na GBA), przeciwników i misji polegających niekoniecznie na wyrzynaniu wszystkiego w polu widzenia. Ale jak dla mnie, **Ice Nine** to taka sobie pozycja.

■ **Wydawca:** BAM!
■ **Producent:** Torus
■ **Liczba graczy:** 1-4

6.0

Sword of Mana

▷ Gdy przebijecie się przez trwające blisko dziesięć minut intro, podczas którego Waszym jedynym zadaniem będzie przewijanie kolejnych tekstów wygłaszanych przez przeróżne, głównie kobiece i nieletnie postacie (dobrzy) i ich długouchych i ciemnoskórych oprawców (źli) odkryjecie nową propozycję Square Enix na GameBoya Advance. Zniszczona

wioska, bohaterka ukrywająca się przed całym światem, a najwyraźniej posiadająca jakieś cudowne moce i tak dalej, i tak dalej. W tym trwającym blisko dwadzieścia godzin queście będziecie zwiedzać, rozmawiać, ale głównie walczyć i to w trybie zręcznościowym – zapomnijcie o turach i szykujcie się na rytmiczne nawalanie w przycisk. Przez większość czasu towarzyszyć Wam będzie także kierowana przez konsolkę postać, co wygląda na miły dodatek. W rzeczywistości jest tak głupia, że można zapłakać nad jej losem. Słabe są także walki z bossami no i konieczność zgłębiania oceanów tekstu, którego nie można po prostu ominąć.

Grafika jest sympatyczna i momentami szczegółowa, ale coś do końca tu nie pasuje - może styl, w jakim zrealizowano postacie. Animacja czasem zwalnia. Jest za to fajna muzyka. Średnio udała się ta gra Square, choć oczywiście nie jest to żaden knot.

■ **Wydawca:** SE
■ **Producent:** Square
■ **Liczba graczy:** 1-2

7.0

Sabre Wulf

▷ Rareware uderza ponownie i to z nie byle czym, tylko z remake'iem klasyka jeszcze z ZX Spectrum. **Sabre Wulf** opowiada historię podróżnika Sabremana, który zostaje poproszony o pomoc przez mieszkańców pewnej osady. Wiele lat temu Sabreman pokonał podstępnego wilkołaka Sabre Wulfa i zaklął go w kamień. Niestety zły doktor Doolittle (pierwsza próbka

humoru Rare...) uwolnił bestię, a ta zaczyna się panoszyć i porywa skarby mieszkańcom wioski. Zadaniem Sabremana jest po pierwsze odzyskiwanie skarbów, a po drugie znalezienie elementów tworzących magiczny amulet, dzięki któremu Sabre Wulf znów zostanie zaklęty w kamień.

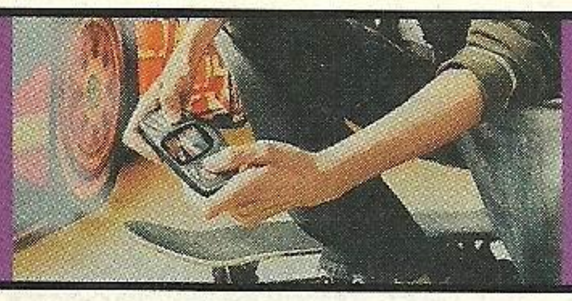
Gdy Sabreman włóczy się po wiosce i rozmawia z mieszkańcami, kamera pokazuje widok z góry. Gdy Sabre Wulf coś ukradnie i podróżnik rusza jego śladem – mamy widok jak w klasycznej platformówce. Z pomocą dzielnemu zuchowi służą znajdywane przez niego zwierzątka – robią skocznie, liany, wysadzacze skał i tym

podobne. Obok skarby zawsze śpi Sabre Wulf, który budzi się i trzeba szybko ewakuować się, uciekając przed potworem aż do początku poziomu.

Gra jest świetna, śliczna i przesiąknięta na wskroś brytyjskim humorem Rare. Polecamy.

■ **Wydawca:** THQ
■ **Producent:** Rare
■ **Liczba graczy:** 1

8.9



MOBILE ARENA

Nowa zaJAVkA czyli gry na komórki i inne dziwadła

Następca N-Gage staje się bardziej namacalny. Świetnie zapowiada się też cena... Więcej powiemy, gdy pomacamy go podczas E3. [OG]

N-Gage Stop?

Jedna z większych amerykańskich sieci sklepów z grami i akcesoriami do gier - GameStop - wycofała telefony ze sprzedaży w 450 swoich sklepach (stanowi to niemal 1/3 wszystkich placówek sieci). Urządzenia nie sprzedane przez wyżej wymienione placówki, zostaną przeniesione do innych sklepów. Mimo, iż Nokia nie wydała żadnego oficjalnego komunikatu w tej sprawie, w branży istnieje głębokie przekonanie, że fiński koncern postawi teraz na nową wersję konsoli.

Pierwszy emulator

Oto przed Wami pierwszy emulator komórki na... komórce! Gry z Noki 3510i na „maszynce" Siemens X55? Proszę bardzo. Na razie nie jest emulowany dźwięk, ale niektóre pozycje zasuwają niemal w pełnej szybkości. Tu znajdziecie pierwsze informacje: [http://groups.yahoo.com/group/nokiaemulator/]

Nowa Arena!

Zapowiedziano nowe możliwości N-Gage Arena. Hmmm, coraz bardziej zaczyna to przypominać Xbox Live!

1. Lista przyjaciół
Będzie w pełni konfigurowalna. Specjalne znaczki przy ksywkach pokażą czy dana osoba jest online i czy gra w jakiś tytuł. Będzie można w prosty sposób wysłać takiej osobie wiadomość.
2. Lobby
Miejsce spotkań graczy. Przed pojedynkiem będzie można spokojnie porozmawiać.
3. Tworzenie walk
System pozwalający utworzyć połączenie z innym graczem przy pomocy odpowiednich filtrów (ilość zdobytych punktów, miejsce zamieszkania itd.).
4. Mini-gry
Każda gra wspierająca Arenę będzie wyposażona w mini-gry umilające czas oczekiwania na przeciwników.
5. Gra multiplayer online
To jest to, na co wszyscy czekali! Prawdziwa gra w sieci w czasie rzeczywistym, a nie walczenie z „duchami".
6. Wyzywanie przeciwników
System pozwalający wyzwać na pojedynek specyficznego gracza.
7. Spectator
Tryb umożliwiający przyglądanie się walce bez brania w niej udziału.
8. Turnieje
Będą organizowane przez adminów Areny w określonym czasie. Zwycięzcy prawdopodobnie będą otrzymywać nagrody.

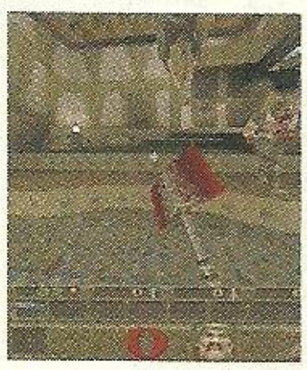
Pocket Kingdom!

Sega zapowiedziała pierwszego mobilnego MMORPG'a na N-Gage. **Pocket Kingdom: Own The World** polega na budowie potężnego imperium w drodze rywalizacji z przeciwnikami z całego świata. Jak przechwalają się twórcy ta pozycja połączy elementy walki, akcji i strategii. OK, ale z czym się to je? Rozpoczynając zabawę dostaniecie małe królestwo do rządzenia. Należy je rozbudować, zdobyć wojska oraz umiejętności. Porozsyłacie swoje wojska po krainie Ulgress w poszukiwaniu skarbów i chętnych do walki u Waszego boku. Kiedy stwierdzicie, że jesteście gotowi, połączycie się z N-Gage Arena i tam stawicie czoła innym maniakom.
W **Pocket Kingdom: Own The World** będziecie mieli do dyspozycji warowne zamki w ponad 400 konfiguracjach, 100 rodzajów obiektów do zebrania oraz przeszło 50 000 elementów wyposażenia do tych obiektów.

Wyposażenie to można kupować i sprzedawać na aukcjach online, rozbudowując w ten sposób swoje królestwo. N-Gage Arena umożliwi szukanie odpowiednich przeciwników z różnych części świata i rywalizację z nimi, podczas której zdobywać się będzie nowe doświadczenia. Ponadto skorzystacie z czatu, sprawdzicie swoje miejsce w globalnych rankingach oraz przeczytacie aktualności związane z grą **Pocket Kingdom: Own The World**. Sega ma w sieciowym segmencie elektronicznej rozrywki już spore doświadczenie (wszystkie części Phantasy Star Online na wiele platform), zatem to nie może się nie udać. Kiedy premiera? Ech, w tym roku... Skąd my to znamy?

Wstrząśnięta komórka 2

Z dumą prezentuję Wam pierwsze obrazki z Quake 1 chodzącego na komórce. Na razie ten port śmiga tylko na jednym modelu, niedostępnym



oficjalnie w Polsce SPV e100. Jest to smartphone oparty na Windows. Dostępna jest wersja beta na stronie [www.exosyphen.ro], ale autor już zapowiada rozbudowanie jej i przeniesienie na inne modele.
Jedno pytanie, kiedy na N-Gage?

Ghost Recon!

OMG! Kiedy usłyszałem, że ten tytuł zmierza na N-Gage od razu przed oczami stanęła mi dwuwymiarowa "konwersja" z widokiem z góry. Jednak screeny rozwiały moje złudzenia. Gra wiernie odtworzy środowisko pecetowego pierwowzoru! Na razie nie dostarczono zbyt wielu szczegółów, ale sama grafika robi oszałamiajce wrażenie i wygląda na najbardziej zaawansowany tytuł na słuchawkę Nokii. Wiadomo już, że dzięki Bluetooth zagra w multi (deathmatch i coop) osiem osób jednocześnie. Jeśli chodzi o sterowanie, to praktycznie cała klawiatura numeryczna zostanie oblepiona różnymi czynnościami, jakie jest w stanie wykonać komandos.

Ale w końcu to strzelanka taktyczna, więc nie liczy się szybkość w eksterminacji, a skuteczność w podchodzeniu i cichym załatwianiu terrorystów.
Ghost skoczył w mojej prywatnej liście najbardziej oczekiwanych tytułów z miejsca przedostatniego na drugie. Pierwsze niezmiennie okupuje Ashen.

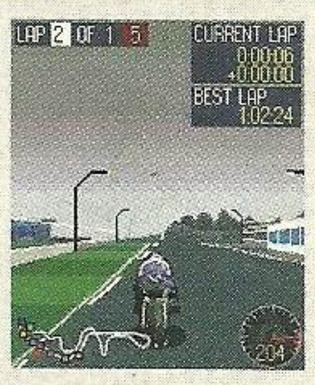
Rally Pro Contest

Ten tytuł pokazuje, jak silny jest Mophun. Firma Synergix rozszerzyła wachlarz platform wspierających ten format. Poprzednio rezydował on tylko na komórkach Sony Ericsson, teraz także właściciele Nokii mogą cieszyć się tym wydajnym standardem. RPC to wyścigi szutrowe zrealizowane w pełnym 3D. Jakość grafiki jest o wiele lepsza od tego, co może zaoferować GBA, choć do poziomu reprezentowanego przez gry na N-Gage jest jeszcze daleko. Samochody są ładnie oteksturowane, podobnie jest z podłożem, lecz na poboczu nie zobaczymy zbyt wielu szczegółów. Oko cieszy jazda o różnych porach dnia. Rajd odbywa się bardzo szybko, a system sterowania jest czysto arcade'owy. Na początku trudno się do niego przyzwyczaić, ale po pokonaniu dwóch tras zaczynamy się oswajać i zaliczymy kolejne odcinki nawet przy pierwszej próbie. Znajdziemy tu aż dwanaście tras, cztery samochody i tryb multi po Bluetooth. To jeden z bardziej zaawansowanych tytułów na telefony i doskonała zabawa.
Ocena: 7/10
Wydawca: Synergix

1941 Frozen Front / 1805 French Empire

To dwie, niemal identyczne pozycje wydane w tym samym czasie przez HandyGames. Różnią się praktycznie tylko przedstawionymi realiami. Jak same tytuły wskazują akcja **Frozent Front** ma miejsce podczas II wojny światowej, a **French Empire** dzieje się w czasach napoleońskich. Obie pozycje są staroszkolnymi strategiami, w których jednostki przesuwamy po terenie oznaczonym sześciobokami. Grając w 1941 jeździmy oczywiście czołgami, ciężarówkami i wszelkimi innymi pojazdami, z tamtego okresu, za to w 1805 rządzimy oddziałami piechoty oraz jeźdźcami. Nie ma tu zbyt skomplikowanych mechanizmów – poruszamy się i atakujemy. Najlepiej tak, aby szybko zmieść przeciwników.
Oprawa jest miła dla oka oraz ucha. Na szczególną uwagę zasługują digitalizowane głosy wojaków. Jeśli zastanawiacie się, który tytuł wybrać, to kierujecie się tylko tym, czy bardziej odpowiada Wam dowodzenie jednostką zmechanizowaną czy jeźdźcami. Jak już wspomniałem, poza tymi różnicami te dwa tytuły są niemalże jednakowe.
Ocena: 6/10
Wydawca: HandyGames

Moto GP 2



To, w jaki sposób został zrealizowany ten tytuł zrywa kask! Nadal nie jestem w stanie uwierzyć, że to ciągle Java! Zacznijmy od menu. Jest bardzo ładnie animowane, w tle coś się ciągle przesuwa... Zupełnie tak, jak na dużych konsolach! Pierwsze wrażenie – doskonałe. Oprócz szybkiego wyścigu i sezonu jest jeden tryb zasługujący na szczególną uwagę. To Stunt Mode, gdzie oprócz ścigania się jesteśmy nagradzani za ładną i brawurową jazdę! OK, wybieramy zawodnika, trasę, pogodę i jedziemy. Widok jest pseudo trójwymiarowy, ale daje takie złudzenie, że na pierwszy rzut oka wygląda na prawdziwe 3D. Zawodnik jest ładnie animowany – odwraca głowę, podnosi ręce w geście triumfu i kładzie się w zakrętach. Co prawda przy takim widoku ze sterowania nie zrobi się prawdziwej symulacji, ale jest bardzo dobrze. Podczas zabawy przygrywa miła muzyczka, ale o dziwo nie słychać ryku silnika. Cóż, nie można mieć wszystkiego.
Tak powinny wyglądać sequele z prawdziwego zdarzenia. MotoGP wymiatało, a druga część po prostu miażdży. Gorąco polecam.
Ocena: 7/10
Wydawca: THQ

Motorola E365

Mam ogromny sentyment do Motoroli, choć ostatnio ten producent trochę został w tyle. E365 to pierwsza próba dogonienia dzisiejszych standardów narzuconych przez inne firmy (przede wszystkim SE T610). Wydaje mi się, że udana, choć trochę cierpi przez wykorzystanie w niej starych rozwiązań, które w tej chwili nie bardzo się sprawdzają.

Charakterystyka:
Ekran: 128x160; 65 tys. kolorów
Klawisze: małe, ale wygodne
Pamięć: pamięć dynamiczna 2 MB
Wybór gier: duży, tylko w Java 1.0

Ciekawostki:
- Bardzo głośne polifoniczne dzwonki (16 tonów)
- Wbudowana kamera VGA, zabezpieczana przesuwaną osłoną z lustereczkiem
- Animowane tapety związane z MTV

Plusy:
- Aż pięć wgranych gier – Bowling, Magic II, Bubble Tea, Big 2 Garden, Pacific Storm.
- Duży, doskonałej jakości ekranik
- Dość wygodne sterowanie
- Gry Java z dźwiękiem i wibracjami telefonu
- Rozbudowane opcje tworzenia MMS'ów

Minusy:
- Słownik iTAP
- Nie ma Bluetooth, ani Irda. Żeby przerzucić dane z PC trzeba dokupić kabel!
- Czasem wolne i brzydkie menu

PES PARTY

Pro Evo i jego liczne rodzeństwo od środka

Pewien weekend kwietnia miał być świętem dla wszystkich fanów PES3 w Polsce. Jadąc na ten turniej byliśmy pewni, że wszystko jest dopięte na ostatni guzik. Dosłownie. Mieliśmy rozpisane grupy, listę zawodników i ogólny plan działań. Nikt z nas nie był jeszcze świadom tego, że następnego dnia okaże się, że coś z tym ostatnim guzkiem jednak jest nie tak...Czy się udało? Czytajcie dalej. - Marcellus i Amar [marcellus@neo-plus.pl]

Mistrzostwa Polski w PES 3

Miejsce

Poznań, Centrum Handlowe M1 tuż przed Media Markt, gdzie ustawiono zgrabne stanowisko składające się z 16 telewizorów, 16 konsol i 32 krzesełek, co by graczom było wygodnie.

Osoby dramatu

Gospodarz: Maciek Maciejewski z Media Markt wraz z N+ crew w składzie OG, Banan, Qoora, Marcellus, Amar i ci najważniejsi: 160 prawdziwych fanów PES3, choć niektórzy na takie określenie nie zasłużyli i już oni sami wiedzą o co chodzi.

Trudny początek

Na początku zajęliśmy się (znaczy się Marcellus i Amar) zmianą zasad turnieju, rozpisaniem grup i w końcu poprowadzeniem całego turnieju. „Trochę" to trwało... Ale chyba wyszło nam wszystkim na dobre. Jeśli chodzi o uczestników, to z bardziej znanych ISS'owych graczy można wymienić Krizza, GOPĘ i Virussa oraz majka. Pojawiło się też dużo ludzi grających swego czasu w ligach ISS, ale na wymienienie wszystkich i tak nie starczyłoby nam miejsca. Wybaczcie.

Te sto sześćdziesiąt osób (przy 256, które się zgłosiły), to mimo wszystko imponująca liczba. Jak się później okazało mniejsza niż spodziewana frekwencja, wyszła na dobre całemu turniejowi. Swego rodzaju ewenementem była jedyna dziewczyna (!) grająca w turnieju! Na imię ma Monika, a wywiad z nią możecie przeczytać obok. Osobna ramkę poświęciliśmy również braciom Boczula. Dlaczego? Tego dowiecie się czytając stosowny tekst.

Zorganizowaniem imprezy zajął się Maciek Maciejewski – pracownik poznańskiego Media Marktu. To on zapewnił te szesnaście stanowisk, gry, nagrody oraz laptopa do pomocy przy wypisywaniu grup i uzupełnianiu listy zawodników. Poza samym sprzętem mogliśmy również liczyć na jego osobistą pomoc przy prowadzeniu turnieju, która była po prostu nieoceniona. Mamy nadzieję, że nie będzie miał nic przeciwko temu, żeby zorganizować jeszcze kiedyś taki turniej.

W pierwotnych założeniach pierwsza faza turnieju miała się rozgrywać systemem pucharowym (do dwóch zwycięstw), czyli jeśli ktoś nie miał szczęścia, to wracał do domu po dwóch meczach. Jeszcze przed samym turniejem dochodziły do nas opinie, że to lekko chybiony pomysł. Wiedzieliśmy o tym, ale co poradzić, skoro do dyspozycji mieliśmy dwa

dni i szesnaście konsol, a graczy miało być 256? Z takim też nastawieniem zaczynaliśmy pierwszy dzień. Dopiero, gdy wyszło na jaw, że pojawiło się „tylko" sto sześćdziesiąt osób, postanowiliśmy zreorganizować rozgrywki. Rozpisaliśmy szesnaście grup po dziesięciu zawodników w każdej. Dzięki temu wszyscy mieli zagwarantowane aż dziewięć spotkań! Nawet ten dwugodzinny poślizg nie zniechęcił (niemal) nikogo. Nie musimy chyba pisać, że wszyscy zgromadzeni nie ukrywali radości ze zmiany reguł i tego, że do drugiego dnia przechodziło czterech, a nie, jak początkowo planowaliśmy, dwóch zawodników.

Grę czas rozpocząć

Pierwszy dzień upłynął pod znakiem eliminacji. Z początku szło nam dość topornie, bo panował mały chaos spowodowany brakiem „sędziów", którzy mieli nadzorować i zapisywać wyniki spotkań w poszczególnych grupach. Jednak z czasem wszystko zaczęło iść sprawnie. Zgłaszali się do nas ludzie chętni zapisywać wyniki i kontrolować sytuację w swoich grupach (wielkie dzięki i szacunek dla Was wszystkich! bez Was by się to chyba nie udało... Dzięki Wam mecze rozgrywane były regularnie). Ruszyliśmy pełną parą.

W miarę upływu czasu sytuacja w grupach stawała się coraz bardziej klarowna. Na prowadzenie wysuwali się lepsi. Słabsi albo ambitnie walczyli do końca, albo zachowywali się niesportowo i zwyczajnie tchórzyli lub olewali sprawę i szli sobie do domu, przez co musieliśmy anulować punkty, które inni zdobyli, czy stracili na danym delikwencie. Niestety, zdarzyły się przypadki, gdy odjęcie tych punktów decydowało o ostatecznym układzie miejsc w grupie. Głupio nam było, że chłopaki się męczą, grają, a na koniec są odprawiani z kwitkiem. Następnym razem postaramy się tak ustalić regulamin, aby nikt nie był pokrzywdzony przez leserów – doświadczenia

Mimo tłoku atmosfera była przyjazna i ciepła. Tak ciepła, że ktoś "pożyczył" sobie turniejowy joypad. A niech się udławi.

"Wszyscy na start - eliminacje czas zacząć" - darł się Qoora.

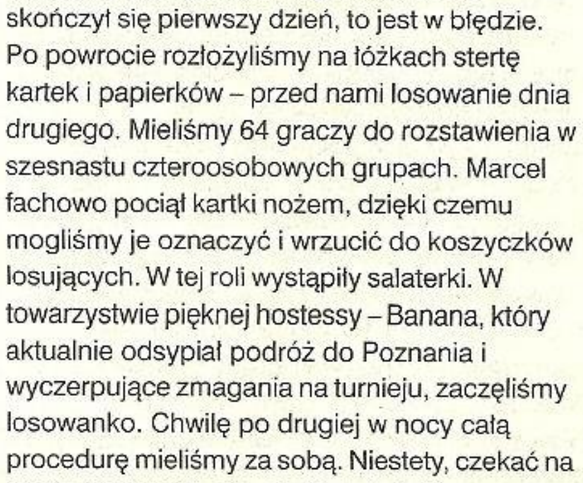
wyniesione z tej imprezy nie pójdą na marne. Pocieszamy się jednak tym, że w sumie rozstrzygnięcia co do awansu zapadły pomiędzy graczami, którzy w swych grupach byli najlepsi i najambitniejsi.

Dzień pierwszy dobiegał końca. Mecze grupowe zmierzały szybciutko (czyli około 20.30, po ponad sześciu godzinach grania non-stop) ku końcowi. Po ustaleniu, kto awansuje do dnia drugiego udaliśmy się na posiłek (tak, my też jesteśmy ludźmi) i do hotelu.

I jeśli ktoś pomyślał, że w tym momencie skończył się pierwszy dzień, to jest w błędzie. Po powrocie rozłożyliśmy na łóżkach stertę kartek i papierków – przed nami losowanie dnia drugiego. Mieliśmy 64 graczy do rozstawienia w szesnastu czteroosobowych grupach. Marcel fachowo pociął kartki nożem, dzięki czemu mogliśmy je oznaczyć i wrzucić do koszyczków losujących. W tej roli wystąpiły salaterki. W towarzystwie pięknej hostessy – Banana, który aktualnie odsypiał podróż do Poznania i wyczerpujące zmagania na turnieju, zaczęliśmy losowanko. Chwilę po drugiej w nocy całą procedurę mieliśmy za sobą. Niestety, czekać na walkę Andrew G. nie mieliśmy już sił.

Kto jest najlepszy?

Po porannych ablucjach docieramy do M1, przed Media Markt czeka już Maciek i niewielka (póki co) grupka graczy. Tym razem wszystko przebiegło niemal zupełnie bezproblemowo. Czteroosobowe grupy, każda przy jednym telewizorze, mecze dłuższe, bo dziesięciominutowe, dwóch najlepszych wychodzi z grupy. Po około dwóch godzinach druga faza grupowa dobiegła końca. Do etapu pucharowego doszło trzydziestu dwóch najlepszych graczy. W pucharówce mecze trwały również po dziesięć minut, ale przegrany odpadał z turnieju, więc zaciętość spotkań



bardzo wzrosła, ale w najmniejszym stopniu nie zepsuło to atmosfery pesowego święta. A nawet wpłynęło na nią dodatnio. Po upływie mniej więcej godziny spośród najlepszych graczy wyłoniło się czterech kandydatów do tytułu Mistrza Polski. Byli to: Mateusz Boczula z Bielawy (Holandia), Piotr Sękala z Jaworzna (Francja), Arek Loda z Zawiercia (Francja) i Błażej „Szybki" Prędki z Katowic (Brazylia). Mecz o trzecie miejsce rozstrzygnął się pomiędzy Mateuszem a Piotrkiem. Mateusz wygrał 2:1. Nadszedł czas na...

Ostateczne starcie

Błażej (Brazylia) kontra Arek (Francja), czyli rewanż za World Cup 1998 we Francji jako żywo, hehe. Maciek zafundował nam finał na dużym (42 cale) ekranie plazmowym. Wokół finalistów skupieni wszyscy gracze z finałowej fazy i ci, którzy odpadli w grupach dnia drugiego. Grubo ponad sześćdziesiąt osób. Nawet przechodzący obok ludzie przystawali na chwile, żeby bliżej przyjrzeć się temu, co właśnie miało miejsce (głosy „w fifę grają" powodowały nerwowe ruchy u niektórych kibiców, hehe). „Publiczność" pod kontrolą Kroolika (też byś był zagubiony, hehe, pzdr – mac), reagowała na każdą ładniejszą akcję, faul i gola entuzjastycznym, bądź rozpaczliwym okrzykiem, tudzież buczeniem. A było na co popatrzeć...

Mecz rozpoczął się po myśli Arka, który objął jednobramkowe prowadzenie, jednak odpowiedź Brazylijczyków była szybka, jak ksywka Błażeja i znów na tablicy wyników widniał remis. Druga połowa zaczęła się podobnie jak pierwsza, Francja strzeliła bramkę i już wydawało się, że wyłania się zwycięzca. Jednak Błażej nie poddał się. Zaatakował i coraz częściej dochodziło do groźnych sytuacji pod bramką Bartheza. „Szybki" nie ustał w pościgu za remisem. Często gościł pod polem karnym Arka, co przyniosło efekt w dwudziestej piątej minucie drugiej połowy, gdy znów na tablicy wyników zagościł remis.

Od tej chwili gra się ustabilizowała. Dużo walki w środku pola – widać, że stawka meczu zrobiła swoje. Nadeszła osiemdziesiąta dziewiąta minuta... Wszyscy szykowaliśmy się do dogrywki, gdy nagle piłkę dostał Pires i natychmiast ze skrzydła oddał ją Henry'emu. Ten okiwał obronę i wpadł w pole karne. Nie poczekał jednak na wyjście bramkarza i oddał strzał po ziemii. Dida leży, a piłka toczy się ku

bramce po to… by odbić się od słupka! Całe M1 słyszało jak jęknęliśmy. Arek tylko spuścił głowę... Po chwili zaczęła się dogrywka. Stara piłkarska mądrość głosi – zmarnowane szanse lubią się mścić. W tym wypadku wyjątku nie było. Błażej rozgromił Francję strzelając po jednym golu w każdej połowie dogrywki i ustalił ostateczny wynik na 4:2. Finał skończony, Mistrzem Polski w Pro Evolution Soccer został Błażej „Szybki" Prędki grający Brazylią! Pochwały należą się jednak obu finalistom, zapewnili nam nie lada emocje i żal nam tylko Arka. Ten słupek będzie mu się jeszcze długo śnił…

Słowo na niedzielę

Przez cały turniej nie czuć było w powietrzu ani grama zaciekłej rywalizacji. Pisząc „zaciekłej" mamy na myśli chamskie zachowanie w stosunku do przeciwnika, wyzywanie po przegranym meczu, etc. Wręcz przeciwnie – ludzie podchodzili do pojedynków wyluzowani i uśmiechnięci. Przed meczem podawali sobie ręce, życzyli udanego spotkania – bez wyjątku! Podczas spotkań można było po ładnej akcji usłyszeć z ust przeciwnika słowa uznania, a po brutalniejszych faulach przeprosiny. Zero agresji, tylko zdrowa, sportowa rywalizacja. Byliśmy bardzo pozytywnie tym zaskoczeni, bo podczas naszych meczów redakcyjnych bywa bardzo gorąco... W Poznaniu spotkali się ludzie pasjonujący się tym samym i nieważny był wiek, ubiór, czy styl bycia – liczyła się pasja. Mamy nadzieję, że następnym razem impreza będzie równie udana, a może nawet lepsza.

Mistrz Polski – Błażej „Szybki" Prędki (Brazylia)
vice Mistrz Polski – Arek Loda (Francja)
3. miejsce – Mateusz Boczula (Holandia)
4. miejsce – Piotr Sękala (Francja)

N+ crew na Mistrzostwach Polski w PES3

Tak naprawdę liczą się tylko osiągnięcia Qoory i Banana (obaj grali Anglią), którzy grali od samego początku, czyli przebrnęli przez eliminacje w grupach dnia pierwszego. Drugiego dnia Qoora niestety nie zdołał awansować z grupy i zakończył tym samym rozgrywki w drugiej 32. najlepszych graczy na Mistrzostwach Polski. Bananowi poszło lepiej, bo z grupy wyszedł, tyle, że już w pierwszej rundzie trafił na Piotra Sękalę, który ostatecznie zajął czwarte miejsce. Czyli Banan uplasował się w drugiej 16. wśród najlepszych graczy turnieju.
Marcellus (Francja) i Amar (Argentyna) dołączyli do grających drugiego dnia zmagań, zastępując w jednej z grup graczy, którzy pomimo tego, że awansowali nie pojawili się na drugim dniu turnieju. Amar z grupy nie wyszedł (trzeba się było nie podkładać szefowi, hehe – mac; i wracać do domu na rowerze? - amar) i zakończył swój udział w MP PES3. Marcellus przeszedł dalej i niespodziewanie dla samego siebie dotarł bardzo wysoko, bo odpadł dopiero w ćwierćfinale z Arkiem Loda, czyli wicemistrzem Polski.

Okiem Banana

Nie Marcel – dzisiaj nie dam rady, ale spokojnie się wyrobię pociągiem jutro rano – powiedziałem. Myliłem się.
Nie uwierzycie, ale pociąg o 7.20 z Warszawy do Poznania był zajęty do ostatniego miejsca. Postanowiłem niezwłocznie poinformowac o tym fakcie Marcela, a następnie wykonać jeszcze

kilka histerycznych telefonów ustalając, że samoloty do Poznania nie latają przed 12.30, taryfa z Warszawy wyniosłaby około 500 złotych, a PKS-y jeżdżą wieczorem. Ze smutkiem pomyślałem jak moje niepojawienie się na turnieju wpłynie na opinie kumpli z redakcji i po kolejnej porannej rozmowie z bardzo już rozbudzonym Marcelem postanowiłem zaryzykować i uderzyć intercity przyjeżdżającym na miejsce o 12.20. I dobrze, bo turniej zaczął się z dużym opóźnieniem.

Trafiłem na pole bitwy, na którym generał Marcel wraz z ochrypłym już trochę Qoorą, siedzącym OG'im wraz ze swoją damą oraz fpytkowym Amarem w jakiś dziwny sposób mniej więcej panowali nad tłumem. Sprytnie wyślizgałem się przed sędziowaniem, zamiataniem i podawaniem kawy chłopakom i zająłem swoje miejsce w szeregu. Pomijając małe problemy z ustaleniem, w której jestem grupie w końcu trafiłem do tej z numerem 9. Poszło mi całkiem nieźle, choć ze smutkiem obserwowałem skreślane trzy punkty związane z dezercją grającego Hiszpanią gostka, z którym zdążyłem już zagrać. Na szczęście potem zniknął też koleś, z którym zremisowałem, a którego pozostali ogrywali, więc sytuacja się zbilansowała.
W grupie udało mi się stracić ładną bramkę po dwudziestopięciometrowym rzucie wolnym Tottiego i jeszcze kilka bardziej frajerskich – nie sterowany akurat przeze mnie Campbell nie omieszkał dwa razy wjechać na polu karnym w nogi napastnika, dzięki czemu dostałem dwa karne, ale ogólny bilans w grupie był niezły. Co prawda chwalenie się zwycięstwem z chłopaczkiem z ręką w gipsie, z którego ledwo wystawały palce jest po prostu nie na miejscu, ale pocieszam się, że wyszedł z grupy, więc gips nie ograniczał go aż tak bardzo. Chłopaki w grupie byli w porządku – emocje spore, ale atmosfera bardzo sympatyczna. Po zakończeniu pierwszej rundy podszedł do mnie malutki chłopaczek i zapytał czy chcę zagrać sparring. Ponieważ kątem oka widziałem miny przeciwników grających z nim w grupie czułem, że nie jest dobrze, ale tchórzostwo nie wchodziło w grę. Uśmiechnąłem się więc, zapytałem czy wyszedł z grupy (jakbym nie wiedział) i zgodziłem. Gdyby ktoś nakręcił wtedy tamtą chwilę i dał materiał do dyspozycji sprawnemu montażyście w podkładzie do tej sceny słychać byłoby zapewne ciche kliknięcie towarzyszące zwykle momentowi, gdy człowiek staje na minę.
Cztery jeden później mój pogromca wstał i podziękował mi za mecz. Miał za co.
Postanowiłem nie grać już sparringów, od której to decyzji kretyńsko odstąpiłem następnego dnia z różnym skutkiem. A skoro już jesteśmy przy tym. Drugi dzień ze zmniejszonymi grupami był bardziej emocjonujący – mniejsze pole do manewru i większe ryzyko. Cztery drużyny w grupie, dwie wychodzą. Dwa pierwsze mecze – remisy, trzeci - zwycięstwo z liderem naszej grupy (i, jak się okazało, gościem, który zajął trzecie miejsce na turnieju) – grającym Holandią – bratem mojego małego pogromcy i gościa z ręką w gipsie – czyli wychodzę jako drugi. I byłoby znacznie przyjemniej, gdyby nie to, że chłopak grał rezerwowym składem i coś mi mówi, że nie dał z siebie wszystkiego. A w następnej rundzie dostałem 4:1 i od tej pory oglądałem już turniej z boku. Jeszcze w telegraficznym skrócie – atmosfera była fajna, poznanianki bardzo przyjemne i w końcu ujrzałem paru naprawdę bardzo dobrze grających gości. Nie da się też przecenić noclegu z Marcelem i Amarem w

Mimo początkowych kłopotów spowodowanych nie stawieniem się części graczy, turniej ruszył z kopyta.

jednym, oraz OG'im wraz z niewiastą w drugim pokoju. O dziwo po pierwszym dniu turnieju chłopaki nie mieli zbyt dużo pary, żeby napierać na miasto, a poza tym musieli jeszcze rozpisać grupy na dzień drugi, więc zaledwie kilka żartów natury homoerotycznej później udaliśmy się spać. Każdy (z wyjątkiem OG'iego) osobno, choć mógłbym przysiąc, że kiedy w nocy przewracałem się na drugi bok łóżko Marcela było puste, a kołdra Amara nienaturalnie wypchana…
Aha – moim zdaniem finał powinien był być w Fifkę, ale nikt nie chciał o tym słuchać.

Okiem OG'iego

Jako człowiek całkowicie nie zainteresowany PES3, czy innymi grami opowiadającymi o losach dwudziestu dwóch panów uganiających się za napompowanym skórzanym workiem nie powinienem być zachwycony. A jednak byłem. Mam już za sobą kilka takich imprez, ale ta przebiła wszystkie. Cudownej atmosfery rywalizacji nie zepsuło nawet to, że jakiś śliniący się fanatyk Tekkena 4 pokonał mnie kilka razy. Szkoda, że nie udało się znaleźć Soul Calibura II, ale następnym razem już ja o to zadbam. Na początku natknęliśmy się na małe trudności, ale robiliśmy co w naszej mocy, aby temu zaradzić. I udało się, wspólnie z ochotnikami udało nam się sprawnie pokierować organizacją. Strach pomyśleć, co by się działo, gdyby wszyscy przyjechali. Ale nic, praktyka czyni mistrza.
Patrząc tak zupełnie z boku, autorytatywnie stwierdzam, że impreza była całkowicie udana. Fani mieli okazję pograć więcej niż było przewidywane, porozmawiać oraz obejrzeć dużo pięknych bramek i nie tylko. Kto zapisał się, a nie przyjechał powinien posypywać głowę popiołem. A indywiduum odpowiedzialnemu za zagarnięcie cudzej własności już podziękujemy i nie zapraszamy

Family Values

Nie często jest tak, że rodzice wyjeżdżają wraz ze swoimi dziećmi na turniej w gry video. A jednak, tacy ludzie jeszcze istnieją… Mówimy tu braciach Boczula i ich tacie. Towarzyszył im także kolega taty. Najmłodszy, Paweł, grał Argentyną i doszedł aż do rozgrywek pucharowych, w których udział brało trzydziestu dwóch najlepszych graczy! Przegrał dopiero w 1/8 finału z… Mateuszem – najstarszym z braci, który ostatecznie wywalczył Holandią trzecie miejsce w turnieju. Na uwagę zasługuje również ostatni z braci, czyli Olek. Grający Portugalią chłopak, który przyjechał na turniej mimo ręki w gipsie! Fakt, wyglądał trochę dziwnie ledwo dzierżąc pada, ale do drugiej rundy awansował. Natomiast rzeczą, która bez wątpienia zasługuje na uznanie jest fakt, że cała rodzinka i kolega taty spali w… samochodzie! Parking Media Markt był ich hotelem przez te dni.
Weźmy jeszcze pod uwagę to, że w większości przypadków rodzice olaliby dzieciaki i nie chciałoby się im tłuc przez pół Polski na „jakiś tam turniej w jakąś głupią grę". Tym większe brawa należą się tacie braciszków – za poświęcenie. Naprawdę jesteśmy pod wrażeniem. Głęboki podziw i szacunek się należy!

Sędziowie grup bardzo pomogli nam w organizacji - bardzo Wam dziękujemy!

Trwa gorączkowe podliczanie punktów - kto wyjdzie z grupy?

więcej. Mam nadzieję, że się udławisz. Niskie ukłony ślę organizatorowi, odwalił kupę dobrej roboty i udało mu się stworzyć naprawdę wspaniałą imprezę. Miejmy tylko nadzieje, że przerodzi się w coś cyklicznego.

Okiem Qoory

Po poznańskim turnieju czułem się wycieńczony niczym David Beckham po najcięższym meczu swego życia. Dwa dni biegania po wszystkich szesnastu stanowiskach, wyczytywania graczy oraz pilnowania sprzętu dały mi się we znaki. Jednak nawet gdybym padł z wycieńczenia, nie zmieniłoby to faktu, że Mistrzostwa Polski w PES3 to jedna z najlepszych, jeśli nie najlepsza impreza „growa", na jakiej miałem okazję bawić. Szczegółów możecie dowiedzieć się z obszernej relacji, ja natomiast od siebie dodam tylko, że do sukcesu tego przedsięwzięcia przyczyniliście się przede wszystkim Wy – gracze. Przynajmniej dla mnie rywalizacja piłkarska zeszła szybko na drugi plan, a najważniejszym stało się poznawanie nowych, pozytywnie zakręconych ludzi, których do poznańskiego Media Marktu skierowała jedna, jakże istotna rzecz – wspólna pasja do PES3. Co prawda przez to poznawanie nowych ludzi oraz całonocne oczekiwanie na walkę Andrzeja Gołoty odpadłem drugiego dnia z zawodów (wiem, tłumaczę się, hehe), ale i tak turniej uważam za imprezę w 100 procentach udaną. No, może w 99, ponieważ cieniem na zawodach położył się fakt „zaginięcia" kilku joypadów oraz gier. Ten incydent pozostawię jednak bez komentarza. Na koniec chciałbym pozdrowić kilka osób, które udało mi się poznać na turnieju i z którymi naprawdę świetnie mi się rozmawiało: Tomek – sorry, za ten wygrany mecz, Krizz „Farciarz" – jeszcze z Tobą wygram, GOPA i Viruss – geez, na tym Śląsku to dopiero mieszkają zakręceni ludzie, Italia – rewanżyk, hehe?, Aki – dzięki i sorry, że się nie wyrobiliśmy, Monika oraz Bociek, czyli jedyna (na dodatek śliczna) zawodniczka na turnieju i jej chłopak – rządzicie... i robicie niezłe fotki, Amar – ten gość to prorok, Maciek – obsługa MM jak zwykle wypadła na pięć z (Neo) plusem, Banan – SC2 czeka, hehe, Marcel – chciałbym być taki zorganizowany i dokładny jak Ty. Jeśli kogoś pominąłem to przepraszam, ale latka lecą i pamięć już nie ta. Ostatecznie pozdrawiam wszystkich uczestników zabawy, dziękuję za grę i do zobaczenia na następnym turnieju!

Autorami części zdjęć z wykorzystanych w materiale są Robert i M.o.c., którym serdecznie dziękujemy.

Finaliści - od lewej: Arek (II miejsce), Błażej (I miejsce), Mateusz (III miejsce) i Piotr (IV miejsce). Gratulacje!

Dziewczyna na turnieju PRO EVOLUTION SOCCER 3

A ma na imię Monika i pochodzi z Poznania. Poniżej możecie przeczytać co (a raczej kto) skłoniło ją do udziału w rozgrywkach.

Neo Plus: Hej. Zauważyliśmy w tym tłumie chłopaków Ciebie, czyli jedyną grającą w PES3 dziewczynę. Jak tu trafiłaś?
Monika: Cześć. Na turniej trafiłam przez mojego chłopaka. W gruncie rzeczy mój chłopak, składając zgłoszenia do turnieju pamiętał o wszystkich, ale o mnie nie. Zgłosiłam swoją chęć do gry już na miejscu, ale powiedzieliście, ze może zabraknąć miejsc. Obawiałam się, że nie zagram.

Tak, były problemy z obsadzeniem rezerwowych, ale w końcu zostałaś wpisana do grupy i zagrałaś. Jak oceniasz swój występ?
Szczerze powiem, że spodziewałam się wyższego poziomu i tego, że dostane w tyłek od wszystkich. Wstydziłam się zagrać, ale widzę, że się myliłam. Co więcej, jeśli bym poćwiczyła, to moje szanse na wyjście z grupy byłyby dużo większe.

Tak, szanse szansami. Jednak stereotyp grającej dziewczyny to niedzielny gracz, który gra między zrobieniem makijażu a randką z chłopakiem. Tyle, że będąc jedyną kobietą w gronie musiałaś wzbudzać strach u niektórych, bo podobno „przegrać z dziewczyną to wstyd i hańba". Tak było?
Właśnie nie! Raczej mogłam się spotkać z opiniami, że jeśli jestem dziewczyną, to każdy ogra mnie bez problemów. Cieszę się, ze sprawiłam kilku niespodziankę. Cieszy mnie to tym bardziej, że gry piłkarskie jak i sama piłka to domena mężczyzn. Oni na grę poświęcają więcej czasu.

Ale faceci nie traktują Cię ulgowo?
Zdarza się, że były rozmowy typu „Podłóż się jej albo chociaż jakiś remisik. Przecież to dziewczyna", ale wcale nie uważam, że grając ze mną w jakikolwiek sposób mi się podkładają.

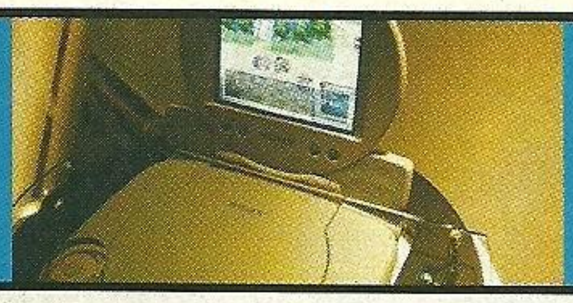
Ulubiona drużyna w PES3?
Tylko i wyłącznie Argentyna.

Dobrze. A czy poza PES'em grasz w coś innego? Jakieś ulubione gatunki, gry?
Muszę Wam powiedzieć, że żyję piłką nożną. Jestem wiernym kibicem Lecha Poznań z czego nietrudno się domyśleć, ze najczęściej w czytniku konsoli ląduje Pro Evolution Soccer 3. Czasem zdarzy się pograć w coś innego, ale to sporadyczne przypadki.

Dlaczego PES3?
PES3, bo gdy wygrywam, to czuję się ważna!

A sam turniej. Jak oceniasz organizację?
Monika: Jak już mówiłam spodziewałam się wyższego poziomu (a może po prostu dobrze grasz? - przyp. red.), a poza tym gry w grupach to świetny pomysł! Dużo gry i wymiana doświadczeń to coś, czego mi trzeba.

Okej. Dziękujemy za wywiad i życzymy powodzenia w następnych turniejach!
Dziękuje i pozdrawiam.



PS one ZONE

W co grać, jeśli w dalszym ciągu macie PS one?

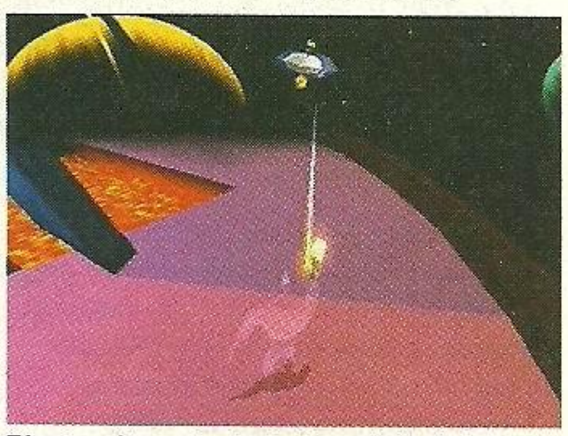
Horrory z zeszłego miesiąca przerobione? Jeśli tak, zapraszam do kolejnej odsłony działu poświęconego w całości starej, ale ciągle popularnej maszynce Sony. [Matt]

W tym miesiącu zrywamy z ponurym i przytłaczającym gatunkiem horrorów dla odmiany biorąc pod lupę pozytywne i lubiane przez wszystkich, trójwymiarowe pozycje action-adventure. Miejsca mało, więc przyjrzymy się wyłącznie pozycjom dobrym, ale takim, które jakimś cudem mogły Wam umknąć.

PSX, pomimo iż nigdy nie doczekał się tak potężnej i grywalnej pozycji jak bezkonkurencyjny Mario 64, bez problemu przejął pałeczkę lidera, jeśli idzie o ilość powstałych na niego trójwymiarowych platformówek.
Na pierwszy ogień szybciutko leci mega platformer od Crystal Dynamics pod tytułem **Gex: Enter the Gecko**. Przygody pociesznego jaszczura, miłośnika mocnego kina akcji penetrującego filmowe światy to chyba najbardziej udana odpowiedź na bezlitosną dotąd przewagę wąsatego hydraulika. Ogromna ilość poziomów utrzymanych w różnych, odpowiadających znanym, filmom klimatach to jedno. Ale dopracowana i bardzo urozmaicona grafika, ogromna ilość gadżetów do zebrania, materiałów do odblokowania, smaczków i nawiązań do znanych kinowych produkcji, humor, przełomowe sterowanie (Gex to jaszczurka – może chodzić po ścianach i sufitach) i masa zabawy przy eksploracji nowych światów wybiły ten produkt nie tylko przed wszystkie opisywane dziś platformery, ale w jakimś stopniu uczyniły z Gexa klasę samą dla siebie. Trójwymiarowy jaszczur doczekał się oczywiście sequela w postaci **Gex: Deep Cover Gecko**, ale nie zebrał nawet połowy tak przychylnych opinii jak poprzednik. Zabrakło innowacji i mocy poprzedniej części. Z czystym sumieniem jednak polecam Wam sprawdzić obie.
W kolejce do zbadania czeka również, kreskówkowy platformer pod tytułem **Blasto**. Sony zapowiadało tę grę jako przełom, jednak... **Blasto** zniknął gdzieś w cieniu święcącego olbrzymie tryumfy Crash Bandicoot 2. Ale może warto do niego wrócić. Śmieszny, rysunkowy kapitan o potężnym korpusie i maleńkich nóżkach ze sporą fuzją w łapach przemierza kosmiczne światy ubijając po drodze biednych kosmitów. Blasto biega, pływa, lata przy pomocy odrzutowego plecaka, a jego kieszenie uginają się od znacznej ilości energetycznych broni. Poziom trudności wzrasta wraz z progresem bohatera, a na odblokowanie czeka dużo sprytnie pochowanych sekretów. Cóż, gra z jakichś powodów nie sprzedała się zbyt dobrze, niemniej znalazła też swoich zwolenników. Warto sprawdzić, czym zajmowała się firma Insomniac zanim przydzwoniła w rynek fenomenalnym Ratchetem. Co bardziej wnikliwi już wiedzą, że producent ten od 1998 roku zasilał siwą konsolkę w kolejne przygody swojej flagowej maskotki – smoczka **Spyro**. Tylko osoby, które nie położyły rąk na padzie powiedzą, że Spyro jest grą dla dzieci. Nieprawda. Platformer od Insomniac to najwyższa półka, wyznacznik kapitalnej zabawy. To bajkowe światy do eksploracji, olbrzymia swoboda ruchu (pełne 3D, żadnych kompromisów), multum skarbów do zebrania i świetnie napisany kod gry. Jest ładna, nic się nie krzaczy i można do niej bez obaw wrócić nawet dziś. Barwne teksturki, pozytywna muzyka, basowy dubbing postaci – pełen profesjonalizm. Insomniac skrupulatnie rozbudowywał serię oddając graczom jeszcze więcej zabawy w **Spyro 2: Ripto's Rage**, a rok później **Spyro: Year of the Dragon**. Co za seria! Jedne z czołowych produkcji na siwą maszynę. Sprawdźcie je wszystkie bez obaw.

W **Wild 9** graliście? Tytułowa dziewiątka to liczba uwięzionych osób, które zza krat wyciąga główny bohater gry, Wex. Nikogo specjalnie nie zdziwię tym, że producent gry – Shiny – ostro rozbudził wyobraźnię graczy na długo przed premierą gry wyszukanymi zapowiedziami. A wyszedł z tego przeciętniak. Ale taki do pogrania. Wspomniany Wex przebija się przez następujące po sobie światy i uwalnia przyjaciół (którzy od tej pory zasilają jego wesołą drużynę). Do eliminacji wrogiego plugastwa używa dość ciekawej broni o nazwie Rig. Fuzja rzygając z siebie strumieniami energii więzi przeciwnika w morderczym uścisku, po czym Wex może robić z nim dosłownie wszystko. Obijać o elementy otoczenia, nadziać na sterczące kolce, a czasem wykorzystać do przepchnięcia się dalej w fabule. Jeśli nie zniechęca Was w grach lekka schematyczność towarzysząca częstemu robieniu tych samych czynności, to atakujcie **Wild 9**. Jest fajny główny bohater, fachowa broń. I trochę pracy do wykonania.
A Pitfall lubiliście? Ciężko policzyć noce, które zarwałem ślęcząc nad pierwszym tytułem z tej serii jeszcze za czasów piszczącego Atari. W roku 1998 firma Activision przedstawiła posiadaczom PSX odświeżoną, trójwymiarową wersję przygód niemego, ale lubianego wcześniej przez atarowców Harrego w grze **Pitfall 3D: Beyond the Jungle**. Mocna, zasługująca na podziw (w tamtym milenium) oprawa audio-video to raz. Ale spore innowacje w stosunku do 8-bitowego poprzednika kazały zwrócić na ten tytuł szczególną uwagę. Harry nadal przemierzał dżunglę i rzeźbione platformy przywodzące na myśl starożytne cywilizacje, ale tym razem mógł się również bronić przed atakującymi go pokrakami używając bomb i ostrych narzędzi. Nowy (stary) Pitfall to (tradycyjne już) zbieranie złotych sztabek, bieganie po dżungli, odszukiwanie ukrytych miejsc i... nieliniowy scenariusz! Prowadzi on oczywiście do jednego celu, ale wieloma ścieżkami. Myślę, że **Beyond the Jungle** powinniście strawić bez zmrużenia oka. To dobra gra (była).
Pora na klimaty starych obrzędów, magię voodoo i grę **Akuji: The Heartless**. Poznajcie koleżkę o imieniu Akuji, któremu już w intrze podstępny brat wypruwa serce z klatki piersiowej. Chłopak umiera, ale mimo to zagracie nim przemierzając kolejne etapy zaświatów w poszukiwaniu dusz. Cennych świecidełek domaga się baron Samedi, pełniący w grze rolę łącznika między dwoma światami i oferujący bohaterowi powrót do życia. Akuji wraz ze znajdowanymi duszami otwiera sobie drogę do dalszych etapów gry. Jako broni używa ostrych noży, ale potrafi też przywalić z energetycznego pocisku. Na końcu każdego etapu czai się ogromny szef, a zabawę wieńczy walka z bratem. Przy grze ponownie majstrował zespół Crystal Dynamics budując ją na silniku graficznym Gexa. Przez większość czasu jest zatem płynnie i barwnie, ale zdarzają się ostre przycięcia. Akuji wyróżnia się wybitnym dźwiękiem, krwawymi obrzędami voodoo i mrocznym klimatem. Warto mu się przyjrzeć, ale to bardzo nierówna gra. Fajna i okropna na przemian.
Wyliczankę kończymy przezabawną pozycją o nazwie **Ape Escape**, wydaną w Japonii pod tytułem Saru! Get You! (Małpo! Dorwę cię! hehe). Bohaterem gry jest młodziutki Spike, a jego misją – wyłapanie blisko dwustu małp, którym złośliwy Specter zamontował śmieszne hełmy znacznie windujące inteligencję. Małpy rozłażą się po różnych epokach, a ich zadanie to ostre namieszanie w historii ludzkości. Spike długo się nie zastanawia. Bierze za jedną łapę szalonego profesora, a za drugą jego córkę, po czym nurkuje w historii polując na złośliwe stworzenia. **Ape Escape** to 25 prześlicznych poziomów, na których developer sprytnie pochował te śmieszny małpy. Do ich łapania przyda się proca, maczuga, sieć i masa innych wynalazków, które w międzyczasie skonstruuje zabrany z nami profesor. Klasyczny platformer często przepleciony jest takimi elementami jak pływanie łódeczką, czy zjazd na nartach. Masa tego. Ape był prawdziwym powiewem świeżości na rynku platformówek i wierzę, że szybko nadrobicie ewentualne zaległości.
Warto rozejrzeć się również za pseudo trójwymiarowymi hitami, takimi jak **Klonoa**, czy dwie części gry **Tombi**. Wszystkim roztargnionym polecam sprawdzenie trylogii **Crash Bandicoot**, ale po prostu nie wierzę, że ktoś mógł przeoczyć przygody pociesznego qoorokrada w momencie, gdy zachwycały się nimi miliony użytkowników PSX. Dziewczyny, sprawdźcie cukierkowe gry **Croc: Legend of Gobbos** i **Croc 2**. Przesłodzone jak na mój gust tytuły, ale dość wiernie starają się kopiować przygody Mario 64. Do listy gier dorzućcie fajne **40 Winks: Ruff n' Tumble** oraz **Kingsley's Adventure**. Worek z platformerami pęka w szwach, ale z dobrych pozycji, które jakimś cudem mogły Was ominąć, to chybajuż wszystko. Sprawdźcie je.
A za miesiąc zrobimy kolejną listę i dorzucimy gier.

GEX: Deep Cover Gecko - gry z jaszczurem są naprawdę niezłe.



Blasto - Sony nie do końca udała się ta platformówka, ale na bezrybiu...

Wild 9 - Zanim Shiny zrobiło Matrixa, bawiło nas MDK i właśnie Wild Nines.

Pitfall 3D Beyond the Jungle - Pitfall na PS2 jest lepszy, ale i w tego da się grać.

Akuji The Heartless - magia voodoo i bohater bez serca, a gra w porządku.

Ape Escape - Porażka komercyjna, a gra świeża i nowatorska. Polecamy tę pozycję.

neon

felietony . zajawki . radosna twórczość czytelników

No co Wy tak... poważnie jakoś. Może by tak o pierdze... Hyhy... Jeszcze raz. Dzieki za naprawdę fajne i fachowe teksty, które z ochotą publikujemy. Autorzy otrzymują gry. Czekamy na więcej. Zapraszamy do Neoooona! (gulash@neo-plus.pl, marcellus@neo-plus.pl)

CZYTELNICY NADESŁALI

ŚPIJ I GRAJ!

txt: Bogas

Jakiś czas temu Grabarz w „Opowieściach z krypty" zadał pytanie: „Macie jakieś własne przemyślenia dokąd zmierzają gry?". Motyla noga, jasne, że mam. Spójrzmy prawdzie w oczy. Obecny rozwój gier polega głównie na usprawnianiu grafiki. Naturalnie inne aspekty, jak choćby interakcja z otoczeniem lub SI przeciwników też ulegają poprawie. Powstają też bardzo interesujące dodatki, jak choćby EyeToy. Ale to grafika i ciągły rozwój mocy obliczeniowej grają pierwsze skrzypce. Dopóki gry mają taką formę jak dziś, graczom nie dane będzie zasmakować innowacyjnych i w pełni rewolucyjnych zmian. Ten powtarzany schemat musi się kiedyś znudzić. Dlatego przyszłości gier upatrywałbym w zupełnie innym rozwiązaniu.
Dlaczego gramy? Pośród wielu odpowiedzi na to elementarne (dla tego tekstu) pytanie padną pewnie i takie: „Chcę być herosem/kierowcą/sportowcem/mafiosem/policjantem/żołnierzem itd." albo „Pragnę przeżyć przygodę odkrywcy skarbów/rycerza/galaktycznego wojownika itd." Takie właśnie potrzeby powinny spełniać gry. W przeciwieństwie do Grabarza nie wydaje mi się, aby to sama przyjemność kierowała graczami. To chęć wcielenia się w postać i oderwanie od szarego świata jest motorem napędowym. Tymczasem potrzeby te spełniane są tylko do pewnego stopnia. Bo gracz obserwuje ekran i używa kontroler zamiast samemu brać udział w akcji, biernie partycypuje w mających miejsce wydarzeniach. Ale jak to zrobić z technicznego punktu widzenia? Może jakiś hełmik i rękawice VR? To już było i się nie przyjęło.
Czy pamiętacie może kreskówkę Jetsonowie? I co ma jakaś archaiczna bajeczka o rodzince z przyszłości wspólnego z poruszanym tu tematem? Wbrew pozorom wiele. Takie niby „śmieciuszki" mogą czasem być źródłem dobrych pomysłów. Otóż w jednym z oglądanych przeze mnie odcinków Elroy, typowy dzieciak z przyszłej epoki, kładąc się spać używał programatora snów. Po prostu wybierał program, zasypiał i miał wybrany przez siebie sen. W tym momencie nad waszymi głowami powinny pojawić się zapalające żarówki. Kojarzycie film *Gra* z Michaelem Douglasem? Pamiętacie, jak intensywnie przeżywał on ową dość specyficzną „grę". W wielu momentach przypłacał to zdrowiem fizycznym, psychicznym i w końcu prawie własnym życiem. Słynne „It's just a game" wypowiadane w tonącej taksówce świadczy o tym, że koleś czuł prawdziwe zagrożenie, prawdziwy strach i masę innych emocji. Dlatego, że sam był uczestnikiem tej „gry". Czy nie chcielibyście uświadczyć tak prawdziwych doznań dostarczanych przez grę?
„Have you ever had a dream Neo that you were so sure was real?" – pytał Morfeusz. A czy Wy mieliście kiedyś sen tak prawdziwy, że po przebudzeniu nie wiedzieliście, czy to, co się przyśniło naprawdę miało miejsce? Rozumiecie już chyba jak widzę przyszłość gier.
Granie poprzez sen byłoby wprost idealnym spełnieniem elementarnej (pamiętacie?) roli gier. Wreszcie granie byłoby czymś więcej niż obserwowaniem telewizora, monitora czy ekranika. Byłoby prawdziwym przeżyciem. Przecież właśnie w tym cały sens, aby samemu zostać bohaterem pasjonującej przygody.
Dzięki temu, że sny dostarczają odbiorcy praktycznie rzeczywistych wrażeń, gracze mogliby o wiele bardziej intensywnie niż do tej pory odczuwać wszelkie wydarzenia. Oczywiście bez jakichkolwiek skutków ubocznych jak np. odniesione obrażenia.
Jak wyglądałaby taka gra? Może coś na kształt *Avalonu*, tyle, że bez udziału Małgorzaty Foremniak (chyba że ktoś bardzo tego chce). Gracz pojawiałby się w świecie gry i z niego wychodził na wzór bohaterów *Matrixa*. A otaczający świat do złudzenia przypominałby ten, który gracze znają z rzeczywistości. Wszystkie zdarzenia miałyby realistyczny posmak; zupełnie taki, jaki dają nam sny. Naturalnie kontrolę nad owym „światem" miałby mózg gracza, działający według ściśle określonych reguł.
Najtrudniejszym pytaniem jest kwestia techniczna. Pamiętajmy, że taka gra wymagałaby zaprogramowania mózgu, a nie prostackiej w porównaniu z naszym rozumem konsoli. Złożoność i ilość czynników, które należy rozpatrzyć jest moim zdaniem więcej niż olbrzymia. Naukowcy długo jeszcze nie będą w stanie zrealizować takich prób. Bo niby w jaki sposób tak dokładnie zaprogramować mózg?
Wydaje się, że idea przedstawiona w *Matrixie*, czyli bolec (lub jak kto woli bioport) wtykany w tył głowy to dobre rozwiązanie. Ale tylko pozornie. W czasach, gdy wszystko zmierza ku nanotechnologii, używanie takich metod mogłoby okazać się śmieszne i nie na miejscu. Idąc za nanotechologicznymi sugestiami Raya Kurzweila przedstawionymi w książce *Wybierz czerwoną pigułkę* (bardzo udana pozycja traktująca o Matrixie) można stwierdzić, że zastosowanie mikroskopijnych układów krążących w naszym ciele dzięki krwioobiegowi jest pomysłem najlepszym. Podobna sytuacja miała miejsce w Metal Gear Solid, bo przecież Solid Snake był nosicielem „nanomaszyn". Drobne układy można by programować np. poprzez wysyłanie do mózgu fal o odpowiednich własnościach. Więc ten pomysł wydaje się trafny i przyznam, że moim zdaniem całkiem prawdopodobny.
Gracz chcący rozpocząć zabawę poddawałby się krótkiemu programowaniu owych „nanomaszyn", które następnie stymulowałyby określone procesy w mózgu, a ten wywoływałby pożądane skutki doświadczane tylko w świadomości gracza. W fazie snu zaczynałaby się gra...
Pomyślcie tylko jak radykalnie zmieniłoby to świat elektronicznej rozrywki jaki znamy dziś. Wiele gatunków gier, jak i poszczególne tytuły zyskałyby zupełnie nowy wymiar. Pozwolę sobie wspomnieć tylko Silent Hill, czy Devil May Cry. Gry dotarłyby do prawie każdego człowieka i przestałyby być postrzegane jako zabawa dla ludzi „niedojrzałych". Ładunek pozytywnych wibracji, jakie niesie ze sobą taka forma rozrywki jest wprost przeogromny.
To jest według mnie kierunek rozwoju gier. Czy tak właśnie będzie – tego nie wiem, bo wiele zależy od rozwoju technologii. Ale gdyby moje wizje jednak się spełniły, to pamiętajcie, aby w przyszłości postawić mi piwo.
OD REDAKCJI: Połowie redakcji też się zdaje, że wirtualna rozrywka dąży w tym kierunku. Ale nie mamy złudzeń: my sobie tak jeszcze nie pośpimy. I nasze dzieci też chyba nie.

KINEMATOGRAFIA

Piszemy o filmach, które warto zobaczyć, a niełatwo zdobyć.

Versus

Japońskie kino akcji doczekało się kolejnego wielkiego twórcy. Na imię mu Ryuhei Kitamura, a jego filmy to prawdziwa eksplozja akcji, dynamicznych kamer i tryskającej piętnaście metrów w górę krwi. Kitamura to kumpel Hideo Kojimy i to właśnie on reżyserował scenki w Metal Gear Solid: The Twin Snakes.
Versus jest pierwszym i zarazem najbardziej chorym projektem mistrza, w którym daje upust swoim szalonym pomysłom. Po obejrzeniu filmu ciężko stwierdzić, o co tak naprawdę chodziło. Akcja zaczyna się i kończy w Lesie Zmartwychwstania, gdzie krzyżują się drogi dwóch zbiegłych więźniów, kilku mafiosów, zakładniczki, która zdaje się mieć dziwne i niepokojące umiejętności oraz pary federalnych agentów ścigających uciekinierów. Otulony mgłą las okazuje się być jednym z sześciuset sześćdziesięciu sześciu portali, które w tajemniczy sposób przywracają ludzi do życia jako żądne krwi demony. Przestępcy, którzy początkowo mieli pomóc więźniom, szybko zmieniają zdanie i zabijają jednego z nich. Drugi uciekinier, którego poznajemy pod nazwą KSC2-303 przytomnie chwyta zakładniczkę i zaszywa się z nią w lesie. Bandyci ruszają za nimi w pościg, po drodze zaś okazuje się, że miejsce pełne jest zakopanych pod ziemią zwłok, które masowo wychodzą na powierzchnię w poszukiwaniu ofiar. Zaczyna się prawdziwa, krwawa łaźnia, gdzie na przemian fruwają setki ołowianych kul i dziesiątki silnie wymierzonych ciosów. *Versus* to cała plejada najdziwaczniejszych widzianych przeze mnie postaci, wśród których znajdą się niezniszczalne demony, zombie, mściciele w czarnych płaszczach i mistrzowie sztuk walk. Kitamura upchał film świszczącymi najazdami kamer, piekielnie szybkimi walkami i galonami rozlanej po glebie czerwonej posoki. *Versus* to bezmyślna i szybka jatka, która wciągnie Was bez reszty. Rewelacyjny gun-slasher! Polecam oglądać w większej grupie. **[Matt]**

Azumi

Stary, podsiwiały samurai i weteran wojenny Gessai po ostatniej, krwawej bitwie składa przysięgę: już nigdy nie dopuści do wybuchu kolejnej wojny. Już nigdy nie pozwoli, aby na jedno skinienie jakiegoś władcy tysiące ludzi starło się na proch. Gessai bierze pod swoje skrzydła dziesiątkę osieroconych podczas bitew dzieci i zaszywa się z nimi w małej chatce w górach. Tam też maluchy dorastają i szkolą się na zabójców, aby w stosownym czasie sprzątnąć z powierzchni ziemi trzech odpowiedzialnych za krwawe łaźnie dowódców. Młodzi ludzie wraz z biegiem lat zmieniają się w wesołych, piekielnie silnych i mocno związanych ze sobą przyjaciół. Wśród nich dorasta również tytułowa Azumi, delikatna, urocza i niesamowicie zwinna dziewczyna. Sielanka kończy się, gdy podczas porannej zbiórki Gessai, w ramach ostatniego testu każe swoim podopiecznym nawzajem się wytłuc. Wyłoniona w ten sposób piątka zabójców będzie towarzyszyć staremu samurajowi w jego misji zniszczenia trzech przywódców.
Azumi to doskonałe, charakterystyczne dla Kitamury kino akcji. W przeciwieństwie do Versusa – bardzo dojrzałe i wzruszające. Film przeładowany jest świszczącymi mieczami, oryginalnymi efektami specjalnymi, głębokimi cięciami i wiadrami krwi rozlanymi po otoczeniu. Mistrz ciągle eksperymentuje z szalonymi kadrami i zapewniam Was, że niektóre ujęcia kamer są cholernie oryginalne. *Azumi* to mnóstwo świetnie przygotowanych postaci wśród których da się wyłowić kilku bishonenów (np. Bijimaru – długie włosy, biały szlafrok, róża w dłoni, zniewieściały makijaż i istna maszyna do cięcia zarówno przyjaciela jak i wroga), silnych szefów i bohaterskich wojowników. Ogląda się jednym tchem. Wspaniały film!
[Matt]

CUBE ONLINE: Warp Pipe

Nie ulega wątpliwości, że aspekt rozgrywki w Sieci przy pomocy GameCube prezentuje się raczej w szarych barwach. W Europie ukazała się jak dotąd tylko jedna pozycja umożliwiająca grę przez internet, a jest nią Phantasy Star Online 1&2; obecnie wycofana ze sprzedaży z powodu znalezienia w niej luki umożliwiającej odpalanie piratów. W najbliższym czasie zawita do nas sequel wspomnianej pozycji zatytułowany PSO 3 C.A.R.D. Revolution, który naturalnie również będzie przeznaczony do tego typu zabawy. Oprócz tego na lato bieżącego roku planowane jest wypuszczenie na rynek japoński MMORPG'a Homeland, jednak szczerze wątpię, żeby kiedykolwiek trafił na Stary Kontynent. I to byłoby wszystko w tym temacie. Nintendo całkowicie odcina się od tworzenia gier z opcją online, w zamian za to uderzyło w kierunku sieci lokalnej – przy pomocy Broandband Adaptera i kabla sieciowego można połączyć ze sobą dwie (lub więcej) konsole. Do tej pory ukazały się tylko trzy pozycje z taką funkcją (1080 Avalanche, Kirby's Air Ride, Mario Kart DD!!), jednak liczę na kolejne. Na pewno taką opcję będzie oferować Star Fox 2 oraz Super Mokey Ball 3 oraz, być może, Geist. Więcej na ten temat z pewnością dowiemy się podczas tegorocznej wystawy Electronic Entertainment Expo. Jednak nie to jest tematem tego artykułu, więc szybko przechodzę do meritum. Otóż niewielka grupka miłośników Nintendo wystartowała w czerwcu 2003 roku z programem Warp Pipe, który jest ciągle usprawniany. Najnowsza wersja jest opatrzona numerem 0.3.5 Beta. A co właściwie potrafi ów program? Całkiem dużo, a mianowicie umożliwia w grach z opcją LANu rozgrywkę przez internet! Czyli stanowi kostkowy odpowiednik XboxConnect. Tak, choć znacząco zubożony.

Przygotowania

Elementami koniecznymi do zabawy przez WP jest naturalnie sam program, kabel RJ-45 (popularna skrętka), komputer z dostępem do internetu oraz Broandband Adapter, czyli mówiąc po polsku sieciówka do GameCube. Żeby zamontować BBA należy ze spodu konsoli zdjąć zaślepkę z napisem Serial Port 1 i wpiąć tam ów sprzęt. Potem trzeba połączyć się skrętką z PieCykiem, a także ściągnąć i zainstalować program ze strony www.warppipe.com. Teraz zaczyna się najtrudniejsza część zabawy, czyli znalezienie przeciwnika. Sam Warp Pipe nie zawiera żadnej wyszukiwarki ani listy graczy. Podobno ma się znaleźć w następnej wersji, której beta-testy już się rozpoczęły. Na szczęście na stronie team'u znajduje się forum oraz tak zwany Game Finder, gdzie można znaleźć sparing-partnera. Jak działa forum nie będę wyjaśniać; natomiast GF to program, który pokazuje zalogowanych użytkowników oraz informacje o nich takie jak: miejsce zamieszkania, posiadane gry, status oraz droga kontaktu. Niestety lista najczęściej świeci pustkami, gdyż mało komu chce się logować i wiele graczy jedynie czeka na innych. A inni robią to samo i koło się zamyka. Załóżmy jednak, że znaleźliście chętnego i teraz stawiacie sobie pytanie: w co zagrać?

Kirby's Air Ride

W tę pozycję pewnie i tak nie zagracie, wypada jednak napisać o niej kilka słów. O tym, że jest maksymalnie nudna i smętna już wiecie z recenzji. Wiedzą o tym również nasi bracia z Europy i Ameryki, więc szanse na znalezienie naiwniaka, który to kupił są nikłe, co nie znaczy, że żadne. Żeby jeszcze bardziej zachęcić do śmigania różowym odbytem powiem, że bieżąca wersja programu nie współpracuje, nie wiedzieć, czemu, z Kirbym. Konieczne jest posiadanie wersji 0.3.4, którą trzeba sobie wykopać spod ziemi (jakby co to ja akurat mam, więc chętnym mogę wysłać). Można również poczekać na Warp Pipe 0.4, jak kto woli, choć uważam, że optymalnym rozwiązaniem jest nie nabywanie tego produktu.

1080 Avalanche

Zacznijmy od tego, że ta gra wymiata maksymalnie!

Mario Kart Double Dash!! - najciekawszy z powodów dla których komuś może zachcieć się walczyć z WarpPipe.

1080 Avalanche to niesamowita sprawa nie tylko dla miłośników sportów zimowych i wymiatania na snowboardzie! No, ale to tylko moje zdanie, więc wróćmy do tematu. Maksymalnie w trybie LAN może uczestniczyć czterech graczy. Dostępny jest tylko podstawowy tryb czyli wyścig, nie ma więc mowy o graniu przez internet w Trick lub Gate Mode. Na dodatek mamy tutaj do wyboru zaledwie sześć stoków z kilkunastu występujących w grze. Z drugiej strony taka sama liczba tras występuje w klasycznym multiplayerze na split-screenie.

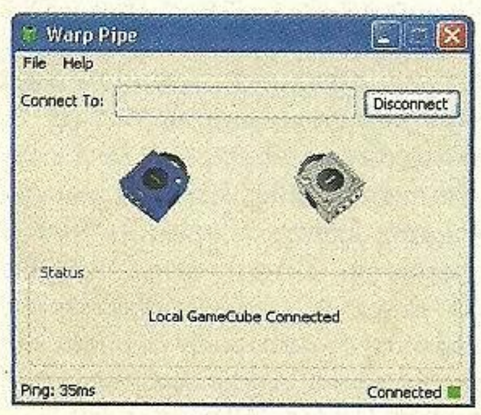
Mario Kart Double Dash!!

Wyścigi postaci z uniwersum wąsatego hydraulika oferują zdecydowanie najwięcej w tej dziedzinie. W Lan Mode może uczestniczyć nawet szesnastu zawodników, jednak przez Warp Pipe będzie bawić się co najwyżej ośmiu (po czterech na konsolę, a łączyć można na razie tylko dwie). Udostępnione są wszystkie trasy, tryby (zarówno Versus jak i Battle), można modyfikować liczbę okrążeń, a także włączyć opcję kooperacji. Czego można chcieć więcej? Mario Kart to zdecydowanie najlepsze rozwiązanie w kwestii multiplayera, i to także w przypadku zwykłego split-screenu.

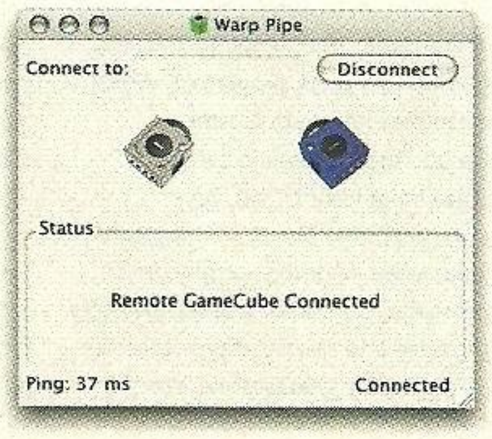
Warp Pipe

Jak już zdobędziecie cały potrzebny sprzęt łącznie z grą oraz znajdziecie chętnego do zabawy, wypada to wszystko sprawdzić w akcji. Jeden z graczy musi podać swój numer IP, który można sprawdzić w samym programie. Drugi z kolei musi u siebie na kompie w Warp Pipie wcisnąć przycisk 'Listen'. Przy odrobinie szczęścia połączenie przebiegnie pomyślnie, co zostanie potwierdzone przez odpowiednią animację. Teraz trzeba siąść przed GCN, wybrać w menu gry opcję LAN i dalej postępować według poleceń konsoli. W tym samym momencie na dole okienka Warp Pipe wyświetlany jest ping, czyli opóźnienie w przesyłania danych. I tu jest pies pogrzebany, że się tak wyrażę.
Opóźnienia są tak duże, że praktycznie uniemożliwiają rozgrywkę! Normalną płynność osiąga się przy pingu rzędu 20ms, a mi, posiadaczowi Neostrady, udało się zejść najniżej do 60. Animacja tnie wtenczas niemiłosiernie osiągając w porywach może 15 klatek na sekundę. A zważywszy na fakt, że zazwyczaj lagi bywają większe niż te 60ms, perspektywa takiej zabawy nie maluje się w różowych (błe) barwach. Dlatego Warp Pipe w Polsce leży, kwiczy i wierzga raciczkami. W Stanach Zjednoczonych, Wielkiej Brytanii czy Francji, gdzie gra wiele osób takie coś ma sens, jednak w naszych realiach już nie za bardzo. Chyba lepiej szarpnąć się wraz z przyjaciółmi i pobawić w sieci lokalnej. Albo zostać przy kolejnych częściach Phantasy Star Online.
Krótko mówiąc: jeśli nie macie partnera do zabawy z Polski, po prostu szkoda czasu.
Kaxi

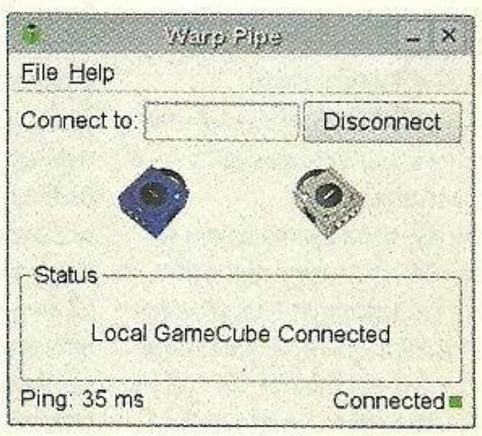
Za wypożyczenie sprzętu i gier do testów dziękujemy firmie Świat Nintendo (www.swiatnintendo.pl).



Windows



Mac OS X



Linux / BSD

Chore akcje

NATURALNIE ZWIĄZANE Z GRANIEM

■ NES P4 2,4

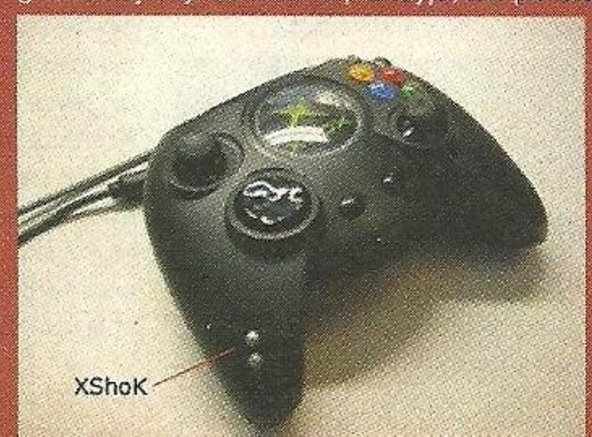
Zaczynamy od prawdziwej gratki dla wiernych i oddanych fanów Nintendo. Pewien sympatyczny dżentelmen tak kochał swojego NESa, że postanowił wydobyć go z kąta i zmienić w nowoczesnego PeCeta. Oczywiście jedyne, co pobrał z Nintendo Entertainment System to obudowa, ale efekt jest, sami przyznajcie, powalający. Autor projektu tak się podniecił swoim rękodziełem, że przystosował nawet wejścia na joypady do współpracy z myszką i klawiaturą. Na stronie **http://www.junkcomputers.com/nintendo** znajdziecie dokładny schemat z masą zdjęć pokazujący krok po kroku cały proces produkcji, dzięki czemu każdy chętny może wykonać podobną konstrukcję. Albo wcisnąć do NESa odtwarzacz DVD, jak inny koleżka z tej strony. Albo jeszcze kilka rzeczy. My jesteśmy po prostu zachwyceni, ale na razie nasz NES zostanie tam, gdzie jego miejsce - w Świątynii Wymarłych Sprzętów.

■ SUPER MARIO RELOADED

Teraz dla odmiany animacja. Ale nie byle jaka animacyjka, tylko cała, kilkunastominutowa scena z walki Neo ze Smithami z firmu Matrix Reloaded odtworzona w bardzo nietypowej formie. Twórca użył bowiem sprite'ów Maria z jego dwuwymiarowych przygód i zanimował oraz zsynchronizował z filmowym dźwiękiem to wszystko tak, że po prostu kopara opada. Słowo honoru, czegoś takiego jeszcze nie widzieliście. Zapoznajcie się z tym dziełem. Nalegam.
http://www.newgrounds.com/portal/view/157388

■ Xbox Shock Controller

Wprawdzie joypad do Xboxa został wyposażony w odpowiednią funkcję wibracji, ale dla niektórych to za mało. Zdolny fan Mortal Kombat z Ameryki postanowił pójść o krok dalej i zmodyfikować pad tak, aby podczas walki naprawdę czuć uderzenia przeciwników na własnym ciele. Jak to osiągnąć? Najłatwiej przez przywalenie w ciało gracza odpowiedniej dawki prądu. Wystarczy mieć joypad i niego grosza na paralizator. Nie obejdzie się też bez pewnych zdolności manualnych w rozkręcaniu i lutowaniu. Jeśli wykonacie poprawnie wszystkie czynności zamieszczone w dokładnym opisie na stronie **http://www.techtv.com/screensavers/howto/story/0,24330,3450946,00.html** i umieścicie elektrody tak, by ręka przykrywała je podczas gry, każda wibracja joypada da Wam znać "delikatnym" przejściem 20 tysięcy voltów przez ciało. Nie gwarantujemy, że ktoś to przeżyje, ale paralizator można ograniczyć do powiedzmy, tysiąca woltów. Wtedy tylko zawał serca...



CZYTELNICY NADESŁALI

O GIER SZKODLIWOŚCI NIEZMIERNEJ

txt: kumi

Porządek. Takie proste, trzysylabowe słowo, a tyle ma znaczeń i tyle kolejnych słów za sobą ciągnie. Wiecie – wiosna, święta, te sprawy. Każda rzecz na tym świecie, nie wyłączając mojego pokoju, przynajmniej od czasu do czasu jakiś porządek zachowywać winna. I to nie ja tak twierdzę, ja się po prostu musiałem nagiąć do panującego ostatnimi czasy w domu ładu. Z zaznaczeniem, że słowo „nagiąć" do całej sytuacji niezbyt pasuje, gdyż aby sięgnąć na szafę (celem zaprowadzenia porządku pośród zalegających tam rupieci) musiałem się nie zgiąć, a wyciągnąć. Przy okazji w łapki wpadł mi wypchany po brzegi różnościami segregator, dając natychmiastową okazję do oderwania się od obowiązku, przy jednoczesnym zachowaniu pozorów jego wypełniania. No i miło od czasu do czasu powspominać sobie dawne dzieje.

Segregator pełen był pierdułek, takich jak plakaty postaci z gier, rysunki growych bohaterów, ksera, wycinki...

Dotyczące gier. Sprawa godna zastanowienia – wygląda na to, że strasznie ograniczonym człowieczkiem byłem, skoro stąpając po ścieżkach przeszłości nic tylko gry znajduję. Co jeszcze ciekawsze, sprzed okresu, w którym za granie zabrałem się „na poważnie" nie ma tutaj zupełnie nic... Co i tak nie zmienia faktu, że na widok rysunków sprzed ośmiu lat łezka mi się w oku zakręciła.

A wcześniej co? Większość wspomnień nie jest już tak wyrazista, jak chociażby to przedstawiające moją pierwszą styczność z PSX'em. Łezkę sprzed momentu zastępuje krzywy uśmiech, przecież to wydarzenie początkowo pełne było uporu i niechęci. Uporu i niechęci dziesięciolatka, którego wujek zabrał do salonu celem wykazania wyższości jakiegoś tam Tekkena nad ubóstwianą przez dzieciaka serią Mortal Kombat. Trzeba przyznać, że sposób wybrał najlepszy z możliwych, bo już pierwsze minuty spędzone z turniejem o tytuł Króla Żelaznej Pięści kazały mi zwrócić wujkowi honor. Zabawa tak się spodobała, że w założeniach godzinny wypad znacznie się przedłużył, a właściciel tego przybytku rozkoszy zapomniał od nas odebrać zapłatę. Jedyną sprawą co do której dziś mam wątpliwości jest to, czy fajniejsze było samo granie, czy fakt, iż nazajutrz sytuacja (włączając to, że zabawa była darmowa) powtórzyła się.

Pierwszy krok w świat wirtualnej rozrywki pociągnął za sobą kolejny, kto wie czy nie donioślejszy. Wykosztowałem się mianowicie na czterdziesty ósmy numer Secret Service. A trzeba wiedzieć, że skąpy (oszczędny ;) jestem i jeżeli coś kupuję, to nigdy bez długiego namysłu. Szkoda tylko, że w gazetce mało co o „plejstejszyn" pisali, a o Tekkenie to chyba wcale. Szczęście w nieszczęściu, wkrótce potem pojawiły się wzmianki o NEO z obszerną zapowiedzią trzeciej części bijatyki Namco, oraz znakomitą (nawet dla człowieczka, który pierwszy raz o tej grze słyszał i bardziej interesowały go przedstawione sylwetki bohaterów niż listy combosów) szkołą przetrwania do Soul Blade. Opętany grami umysł dziesięciolatka nie stracił nic z naiwności umysłu standardowego dziesięciolatka... Co więcej, nie wiadomo skąd w zastraszającym tempie zaczęła rozwijać się w nim kreatywność.

W głowie zaczęły powstawać historie i obrazy, które dzisiaj przeglądam. Mam w tym segregatorze nawet zeszyt ze statystykami, rysunkami i życiorysami postaci mających pojedynkować się w mojej własnej „nawalance". To była pierwsza rzecz w życiu jaką napisałem po nic innego, jak dla własnej satysfakcji. Wszystkie moje poprzednie pisarskie doświadczenia zaprawione były koniecznością, obowiązkiem, szkołą, niechęcią. Aż tu nagle obcowanie z piórem okazuje się być przyjemne!

Przeglądając dalej owe relikty przeszłości natrafiam na kilkadziesiąt rysunków, gdzie poza bohaterami gier widnieją także postacie na modłę fantasy. Pomyśleć, że gdyby nie zapowiedź i recenzja FFVII w pierwszych numerach NEO, najpewniej nigdy nie zainteresowałbym się przypadkiem podsłuchaną rozmową kolegów. Fakt, iż wychwycone przez czujne ucho słowo „fantasy" tyczyło się nie najsłynniejszej serii kwadratowych, a książek, tylko mój paradoksalny sentyment do finalnej fantazji pogłębia. Co z tego, że żadnej nie ukończyłem skoro to właśnie Cloud i Aeris otworzyli mi drogę do Tolkiena i dziesiątek innych znakomitych książek? Oni w ogóle otworzyli mi oczy na książki jako sposób przyjemnego spędzenia czasu.

Niezatartym wspomnieniem jest również kupno PlayStation (którą notabene dostałem na urodziny wraz z pierwszym numerem N+ ;) i obijający się echem po czaszce głos taty mówiącego jedenastoletniemu już dzieciakowi coś w stylu „jak my cię bardzo musimy kochać, że taki drogi prezent dostałeś". Pierwsze dni z spędzone jedynie z dwoma demami pełne były radości, kiedy nieporadnie stawiałem malutkie kroczki w Tekkenie, podziwu, kiedy oglądałem filmik z Soul Blade, czy adrenaliny podczas wyścigów w Wipeoucie. Ba, później zdarzało się, że konsola miała okazję mnie czegoś nauczyć, jak chociażby w chwili, kiedy słownik języka angielskiego pozwalał mi czerpać jeszcze więcej przyjemności z obcowania z Musashim. Tych kilku słówek (i dziwnej satysfakcji płynącej z całego procederu), które wówczas zapamiętałem nie zapomnę jeszcze przez długi, długi czas.

O co w tym wszystkim chodzi? O nic szczególnego poza faktem, że szkodzące, demoralizujące i ogłupiające gry stały się jednym z głównych czynników mojej skromnej osoby. Można oczywiście zabrać się za gdybanie – prawdopodobnie bez wejścia w growy światek odkryłbym w sobie zamiłowanie do pisania. Pewnie w końcu i tak przeczytałbym dzieło Tolkiena, choć nie jestem pewien czy czytanie „Władcy" z konieczności, jako szkolnej lektury dałoby ten sam efekt. Ba, nikt nie zagwarantuje mi, że świadomość polskiego znaczenia angielskiego „mine" czy „carpenter" kiedykolwiek mi się przyda. Z tym, że w chwili obecnej nie ma to najmniejszego znaczenia, doświadczyłem czego doświadczyłem i jestem z tego wielce zadowolony. Z perspektywy tych kilku lat dostrzegam, jak pozytywny wpływ miały na mnie gry. Wpływ o wiele większy, niż samo szlifowanie nieporadnego angielskiego podczas gry w MGS'a czy inną mocno tekstem zaprawioną grę.

Szkoda, że na ogół w swoich spostrzeżeniach jestem osamotniony, bo nie dalej jak wczoraj mama wspominając moje jedenaste urodziny stwierdziła, że kupienie mi konsoli było jedną z największych krzywd jakie mi wraz tatą wyrządzili. Przecież te gry pełne są przemocy, polegają jedynie na strzelaniu, niszczeniu, zabijaniu. A nie taki jest porządek świata. Mnie zaś nie pozostało nic innego, jak za tę największą z krzywd podziękować i zacząć się zastanawiać jak domownicy przyjmą pojawienie się w domu maty do DDR. Bo niedawna wizyta na WTC2004 w Białymstoku poza wykurzeniem z mojej głowy wszelkich planów co do zakupu EyeToy'a, pokazała, że podczas szaleństwa na macie o uszkodzenie/zranienie/zabicie postronnych wcale trudno nie jest.

PS: A od konieczności zaprowadzenia porządku w pokoju wyratowała mnie choroba i większą część przedświątecznej krzątaniny spędziłem w łóżku ;)

OD REDAKCJI: Well hell. Miałeś szczęście. To jedna strona medalu. Druga poniżej.

CZYTELNICY NADESŁALI

GRACZ NA WYGNANIU

txt: Łmeat (jacek)

Wreszcie nadeszła sobota. Dzień wyjątkowy dla mnie nie tylko z powodu wolnego od szkoły, ale także z powodu odwiedzin jednej z kafejek internetowych w moim mieście. Odwiedziny te mają dla mnie szczególne znaczenie, gdyż zawsze ściągam z sieci jakiś emulator i rom(y), by zasmakować konsolowej/arcade'owej rozrywki.

Po powrocie z kafejki zasiadam przy komputerze i kopiuję na dysk to, co ściągnąłem. Na mym twardzielu goszczą emulatory PSX'a, Snes'a, Nes'a, Neo Geo, Neo Geo Pocket, GBA i N64. To właśnie dzięki emulatorom poznałem te wszystkie świetne gry, które każdy fan strzelanin/mordobić/rpg i wrestlingu powinien przejść. Metal Slug, King of Fighters, Final Fantasy 4-6, Chrono Trigger, Fatal Fury, Fire Pro Wrestling, WWF No Mercy, WWF SmackDown 2, R-Type, Zelda: Ocarinia of Time, Golden Sun, Tales of Destiny.... Mam to wszystko na dysku, lecz nie czuję takiej radości, jak osoby grające w te pozycje na konsoli. Po prostu odpalam emulator i gram. W głębi mej duszy tkwi uczucie, iż to wszystko jest oszustwem, moim prywatnym Matrixem. Co prawda są jeszcze konwersje z konsol na PC. To właśnie dzięki Microsoftowi zagrałem w MGS'a. Są to jednak tylko akty łaski tych firm, które postanowiły dać blaszakowcom coś porządnego do pogrania.

Tak naprawdę PC dawno już umarł, jeśli chodzi o gry. A przynajmniej takie, w które chciałbym zagrać.

Tak to jest, jeśli rodzice uważają konsole za najgłupsze rzeczy na świecie i nie chcą Cię wesprzeć, bo uważają, że PC jest lepszy.

Każdy ma ochotę porozmawiać z kimś, z kim dzieliłby zainteresowania. W moim liceum znam jednego konsolowa, który posiada Xboxa. Prawie na każdej przerwie rozmawiamy o grach na konsole. Często rozmowy te dotyczą wyższości jednej gry nad drugą. Reszta patrzy na nas z zdziwieniem i puka się w czoło. Dwóch na całą szkołę... Niezły wynik, nie?

Z drugiej strony mam swoje sukcesy w „konsolizacji" innych. Ostatnio dzięki PES 3 na piecu przekonałem jednego z mych kumpli, by wreszcie porzucił Fifę.

Tak to jest, gdy większość ludzi nie rozumie fenomenu konsol.

Po powrocie z szkoły trzeba przeczytać coś dobrego, by zneutralizować zgubny wpływ nauki na umysł. Kiedyś był to Secret Service, teraz Neo+. To właśnie z Neo+ dowiaduję się, co jest grane przez tych szczęśliwców co konsole posiadają. Redakcja wie jak pisać, by zainteresować ludzi lubiących gry. Lektura przebiega spokojnie, do czasu nakrycia przez jednego z rodzicieli, którzy zupełnie tak, jak inni rodziciele każą się uczyć...

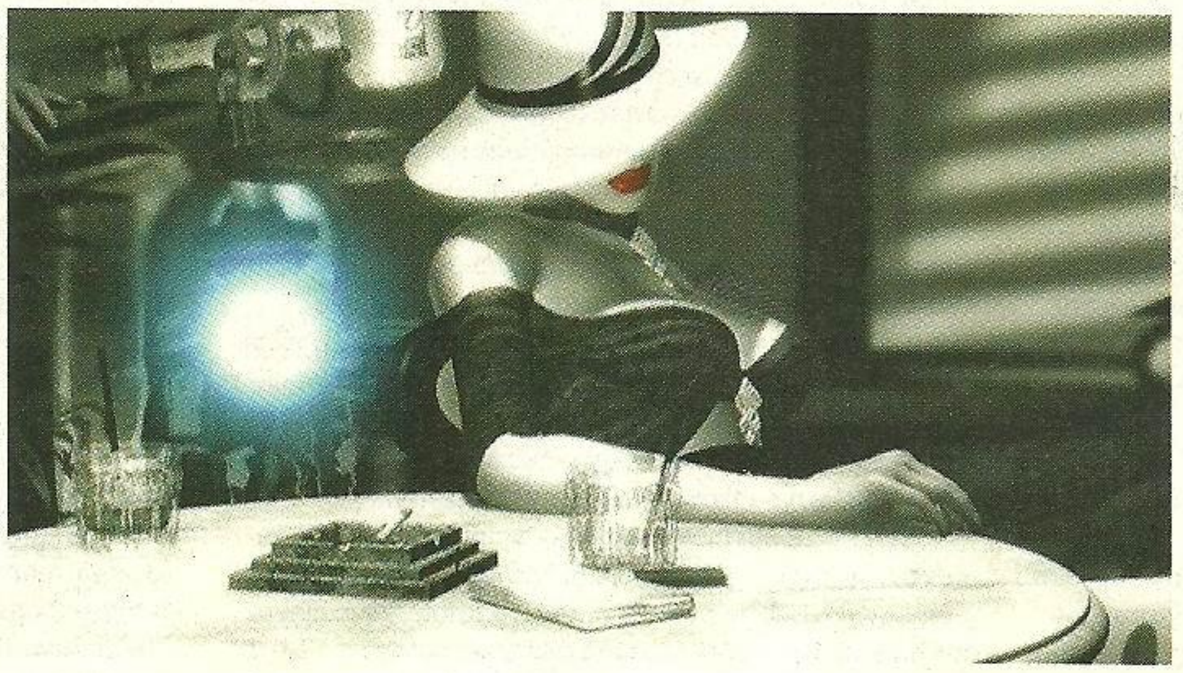
Tak to jest, gdy w domu nikt nie akceptuje twych zainteresowań.

I właśnie tak wygląda życie gracza na wygnaniu. Rozmyślam czasami o Final Fantasty 7, Silent Hill, Vagrant Story, Gran Turismo i WWF SmackDown. Mam nadzieje, że kiedyś będzie dane mi zagrać w te tytuły. Wy, którzy posiadacie konsole, pamiętajcie, że są tacy gracze, którzy choć próbowali, nie mają konsol. Więc szanujcie swój sprzęt i pomyślcie czasem o graczach takich, jak ja. O graczach na wygnaniu.

OD REDAKCJI: Ach, łza się w oku kręci. Naprawdę nam przykro. Ale wiesz co? Dla chcącego nic trudnego. Zacznij oszczędzać, spróbuj znaleźć jakąś dorywczą pracę na weekend, pogadaj z babcią... Używane PS one można kupić już za 200 złotych na aukcjach w internecie. Zacznij od niej swoją przygodę; gier Ci nie zabraknie, a będzie Twoja, bo kupiona za Twoje pieniądze. Powodzenia, bracie w graniu.

XNA: NOWE HORYZONY

Zabawna sprawa. Nie sądziłem, że zapowiedź nowej technologii mającej znaleźć zastosowanie w konsolach wywoła we mnie euforię. Szczególnie po tym, kiedy jako młody szczyl zawiodłem się na obietnicach Sony dotyczących grafiki w PlayStation 2.



Żeby nie było za prosto: mówię o technologii opracowywanej przez Microsoft, a więc firmę, której upadek na poletku konsolowym jeszcze dwa miesiące temu gotów byłem głosić wszem i wobec. Dziś odszczekuję swoje napisane, a na szczęście zignorowane przez Jean Claude'a słowa i po raz kolejny daję się porwać wyobraźni. Bill ze swoją firmą podsuwają mi pod oczy filmy wyglądające na renderingi i uparcie twierdzą, że to nie jest mamienie moich zmysłów, a prawdziwa moc następcy Xboxa. A ja, chociaż już raz zostałem bezczelnie nabrany przez Sony tymi samymi słowami, wierzę w to co mówią i spalam się na samą myśl jakie możliwości niesie wcale nie tak odległa przyszłość. Naiwność? Możliwe. Pewnie szerzej mógłby wypowiedzieć się na ten temat Grabarz... Ja tymczasem nie mogę się nadziwić jak można było do tej pory nie wpaść na to, co zaprezentowali ludzie z Microsoftu.

Dwudziestego czwartego marca w San Jose na Games Developers Conference świat poznał XNA (X jak Xbox i DirectX, N jak Next-Gen oraz A jak architektura), którym właśnie mam zamiar tutaj tak się pozachwycać. Ma to być klucz do zwycięstwa firmy Billa nad Sony. Pewnie wiecie, że chip siedzący w sercu PS3, zwany Cell ma mieć niesamowitą moc obliczeniową. Nie chcę bawić się w szczegóły, ważne, że możliwościami z łatwością ma zostawić daleko w tyle obecne komputery. Wszystko fajnie, mówią ludzie z Microsoftu, ale pojawia się problem, nad którym Sony będzie musiało długo posiedzieć. Jak bowiem oprogramować taką potężną maszynę? Za każdym razem gdy wychodzi nowa konsola, developerzy muszą nauczyć się pisać na nią gry niemal od podstaw. Potrzeba coraz więcej ludzi i czasu by stworzyć choćby średnią pozycję, o bardzo dobrej nie wspominając. Widzieliśmy wszyscy jak długo trwała ta nauka w przypadku PlayStation 2. Pierwsze tytuły wyglądały jak lekko podciągnięte graficznie hity z PS one. A gdzie obiecywany wygląd „jak z renderowanych filmów"? Dawno już o tym zapomnieliśmy.

XNA to rozwiązanie software'owe. Microsoft zaprosił wiele różnych firm do współpracy przy tworzeniu tego narzędzia po to, by wprowadzić pewien standard. Pomyślcie w taki sposób. Nie ważne czy chcemy budować cały dom, czy może tylko wyremontować kuchnię albo przykręcić kilka śrubek – wszystkie potrzebne narzędzia i materiały znajdziemy w jednym specjalistycznym sklepie. Są różne rodzaje prac remontowych, ale jednostki miary, wymiary śrub, kołków i czego sobie zapragniecie są ustalone. Czyli jest pewien standard. XNA ma być właśnie takim sklepem i standardem w jednym. Jeśli ktoś będzie chciał napisać grę z budżetem stu milionów dolarów, będzie mógł wykorzystać wszystkie dobra zawarte w XNA. Podobnie jak swoje marzenia będzie mógł spełnić dwuosobowy zespół garażowy. Owszem, brzmi to jak utopia, ale swoje poparcie wyraziło już dwadzieścia liczących się firm. Co powiecie na Argonaut, Criterion, Visual Concepts, ATI czy Nvidię? Jak dla mnie bomba.

Żeby rozpalić w Was entuzjazm, podam mały przykładzik. Jest pewne studio, które chce stworzyć grę, na przykład FPP. Kupuje w tym celu silnik Unreala i na nim tworzy swój tytuł. W tym czasie graficy używają programu o nazwie Maya, a fizyką zajmie się Havok. Do tego za muzykę odpowiada jeszcze inna technologia i teraz trzeba to połączyć w jedno, nad czym biedzą się najtęższe umysły w ekipie - koderzy. Zobaczcie ile czasu trzeba na dopasowanie tego wszystkiego do siebie. XNA ma sprawić, by wszystko współgrało tak, że programiści nie będą musieli pracować nad środowiskiem zapewniającym łączenie poszczególnych elementów. A z tego, co mówią ludzie Microsoftu proces ten zabiera aż trzy czwarte czasu przeznaczonego na tworzenie gry. Co Wy na to? Oczywiście nie za bardzo chce mi się wierzyć w dobre intencje Microsoftu, który podobno chce wprowadzić swoje nowe dziecko na rynek by uratować małe zespoły tworzące gry. Z drugiej strony rynek załamie się z całą pewnością jeśli zostanie tylko kilka firm, które będą mogły oprogramować takie monstrum jak Cell Sony. Jak więc widzicie, XNA to rozwiązanie software'owe w odróżnieniu choćby od tego, co prezentują Japończycy. Czyżby ktoś w końcu przejrzał na oczy i zrezygnował z wyścigu o to kto popchnie większą ilość polygonów?

Nie do końca. Może nie wszyscy, ale większość graczy chce ujrzeć światy o wiele piękniejsze niż te wykreowane przez obecne na rynku konsole. Na GDC Microsoft zademonstrował moc nieznanej karty graficznej wspieranej dobrodziejstwami XNA. Trzy filmiki, z których jeden (nazwany Noir) zmiatał grafiką, drugi demonstrował niesamowitą, liczoną w czasie rzeczywistym fizykę, a ostatni skupił się na realistycznym zachowaniu się futra dziwnego zwierza. Niby bez rewelacji, ale taki na przykład Noir podobno liczony był w czasie rzeczywistym. Jeśli nie mieliście okazji go zobaczyć, to ściągnijcie go z sieci czym prędzej, chociażby dla fantastycznie zrobionych szklanek czy naturalnie unoszącego się dymu z papierosa. Zrobiło to na mnie kolosalne wrażenie, chociaż nie tak wielkie, jak plany Microsoftu. Zwróciliście uwagę na to, co napisałem przy wyjaśnianiu nazwy XNA? Literka X wzięła się od Xboxa i DirectX'a. Jeśli dalej nic Wam to nie mówi, to spieszę z wyjaśnieniem.

Microsoft chce doprowadzić do pewnego zunifkowania konsol i pecetów. Oczywiście nie chodzi o stworzenie jednej maszyny do wszystkiego. Po pierwsze ma zostać wprowadzony standard akcesoriów, dzięki czemu pady od konsoli będzie można podłączyć do komputerów równie łatwo jak myszkę i klawiaturę do następcy czarnego pudła. Gry napisane dzięki zastosowaniu XNA mają dać się łatwo skonwertować z jednego systemu na drugi. Po drugie, i tu ujawnia się geniusz nad którym się rozpływam, będzie możliwa zabawa poprzez Live! zarówno z konsolowcami jak i pecetowcami. Oczywiście dzięki nowej technologii giganta z Redmond. Większość z nas uważa klony za maszyny służące do gry w nudne strategie. Pomyślcie inaczej. Posiadacz pieca gra z Wami, konsolowcami w RTS'a. To on buduje bazę i to on zajmuje się ekonomiczną stroną zabawy. Gdy dochodzi do potyczki, to właśnie Wy wcielacie się w postać żołnierzy i w czasie rzeczywistym prowadzicie zmagania wojenne. Z Waszej strony to wygląda jak gra w Halo. Nie wiem jak do tego podchodzicie, ale ten pomysł praktycznie zwalił mnie z nóg. Niech będzie inny przykład. Podczas gry w piłkę nożną (żadna tam Fifa, PES będzie na X'a, a na PC już jest) biegacie na boisku za gałą, podczas gdy kloniarz jest trenerem i menadżerem. To on zarządza drużyną, on dokonuje zmian. W końcu to on Was sadza na ławie lub sprzedaje do innego klubu. Absolutna rewelacja *(no co Ty, Mielu, ja to widze inaczej – gracz dostaje propozycje od innego bogatego klubu i sam się transferuje, żaden koniarz nie będzie mnie sprzedawał hyhy – gul)*. Aż mam ochotę nawalić w tym miejscu setkę pochwał dla geniusza, który wpadł na takie rozwiązanie i przyprawić tę wypowiedź setką wykrzykników. Mimo, że to oczywiście na razie czysta teoria.

Czy Was to nie ekscytuje? Grabarz pisał niedawno o przyszłości gier. Pytał nas dokąd to zmierza. Czy wśród nas jest osoba, która wpadła na taki pomysł jak ludzie z Microsoftu? Pozostaje jedynie cieszyć się, że tą branżą zajmują się ludzie znający się na rzeczy i pomysłowi. Podobnie jak EyeToy, który otwiera nowe horyzonty, XNA ma szansę wnieść niesamowite ożywienie do branży gier. Co na to Nintendo? NDS to też ma być coś „nowego" co da niespotykane dotąd możliwości. Każda z trzech firm wnosi coś od siebie do tej branży. Niech nam trwają wszystkie razem obok siebie. A od siebie dodam, że nie wiem jak tu nie żyć plotkami. Za miesiąc kupuję Xboxa, bo PS2 i GameCube już mam. A co!

Mielu

PAC-MAN vs.

Najnowsza gra z dwudziestoczteroletnią już żółtą kulką zjadającą kropki to efekt polepszających się w ostatnich latach stosunków między Nintendo a Namco. A także kolejna próba przekonania graczy do łączenia obu konsol Big 'N'.

Na szczęście tym razem obejdzie się bez kupowania czterech zestawów "kieszonsolka + kabelek". Wystarczy jeden taki komplet i przynajmniej tyle samo joypadów. A co najlepsze, **Pac-Man Versus** to gra darmowa! Jest dodawany do niektórych pozycji Namco, za które trzeba już niestety zapłacić. W Polsce można go dostać na razie tylko razem z R: Racing, a ta ostatnia produkcja nie jest najwyższych lotów.

Pac-Man VS to pozycja wyłącznie multiplayerowa, nie mająca ŻADNEGO trybu przeznaczonego dla samotnika. Wymagany jest GameBoy Advance, którego należy podłączyć do czwartego portu na pada. Warto też uprzedzić, że gra współpracuje jedynie z telewizorami obsługującymi 60Hz. Po wykryciu przez konsolę podłączonego handhelda wybieramy liczbę graczy, jaka będzie uczestniczyć w grze, ustawiamy docelową liczbę punktów do zdobycia, wybieramy miejscówkę i jazda. Osoba z GBA w dłoniach wciela się w Pac-Mana i patrząc na ekran kieszonsolki stara się zebrać wszystkie kropki oraz nie dać się złapać duchom. A tymi ostatnimi są właśnie gracze dzierżący w rękach joypady. Każdy z nich na telewizorze widzi swój kawałek planszy oraz wspólną mapę, na której wyświetlane jest ich położenie.

Kluczem do sukcesu jest współpraca między graczami. Gdy jeden z nich zauważy Pac-Mana (dla ułatwienia zostawia on za sobą lekką poświatę), dzięki mapce reszta może mu przyjść z pomocą. Zachodzenie skurczybyka z dwóch stron też jest mile widziane, hehe. Za to wspomniany skurczybyk na wyświetlaczu GBA doskonale widzi, gdzie znajduje się każdy z oponentów, a także jak rozmieszczone są kulki umożliwiające zjedzenie duchów. Dodatkowo co jakiś czas w labiryncie pojawia się power-up w postaci owocu. Jeśli zbierze go jeden z niecielesnych, wtedy na kilkanaście sekund powiększa mu się pole widzenia. Po zebraniu wszystkich kulek lub wpadnięciu na ducha runda się kończy, konsola podlicza punkty, Pac-Manem staje się inny z graczy i rozpoczyna się powtórka z rozrywki, aż do uzyskania przez któregoś playera ustalonego wcześniej progu punktowego.

Jak się gra? Całkiem przyjemnie, jednak bez żadnych ochów i achów. Wykonywanie drużynowych zagrywek jest zabawne, a ucieczki przed duchami podnoszą czasem adrenalinę. Jednak twórcy przekreślili szanse na długie posiedzenia serwując tylko jeden tryb i ledwie kilka poziomów. Można było się postarać o jakieś mini-gierki czy wariacje na temat podstawowej opcji. Z drugiej strony podobno darowanemu koniowi nie zagląda się w zęby. Oprawa audio-wizualna jest taka, jakiej można się spodziewać po darmowej produkcji. **Pac-Man VS** na ekranie GBA wygląda niemal tak jak dwadzieścia lat temu; na TV jest lepiej, ale to nie zmienia faktu, że z taką grafiką poradziłoby sobie Nintendo 64. Na szczęście taki stan rzeczy nie razi po oczach. Podczas gry słychać co chwilę wesołe okrzyki, nieodparcie kojarzące się z wąsatym hydraulikiem.

Jako, że **Pac-Man VS** jest produktem teoretycznie darmowym, nie pokuszę się o wystawienie mu oceny. W moim odczuciu ta pozycja nie może być czynnikiem warunkującym kupienie R: Racing, jednak jeśli i tak planowaliście taki zakup, to produkt współpracy dwóch firm na N jest dodatkową zachętą. Szczególnie, jeśli macie zajęte wszystkie porty na pady.

Kaxi

Za wypożyczenie gry do testów dziękujemy firmie Świat Nintendo (www.swiatnintendo.pl).

CUBBED!

Wstęp będzie krótki. Pokochałem się z Nintendo GameCube.

Nie wiem, czy to dobry czas na miłosne uniesienia do sześciennej kosteczki Nintendo w obliczu kryzysu, jaki zagląda ostatnimi czasy w oczy japońskiego giganta. Czytam sobie uważnie najnowsze doniesienia ze świata i już wiem, że kojarzone z tą firmą ekipy developerskie pokroju Factor 5, czy Silicon Knights jakoś tak niechętnie rwą się do prac nad kolejnymi, ekskluzywnymi tytułami, sprytnie przy okazji zerkając w stronę innych platform do gier. Znam najnowszą historię ekip, które ślicznie podziękowały Nintendo za współpracę i... przestały w ogóle zawracać sobie głowy pisaniem na malutką kość. Nie zapominam również o chłopakach i dziewczynach z Rare, których odejście do innego pracodawcy cholernie ubodło swego czasu wyznawców ich dotychczasowych arcydzieł, no i pamiętam z jakim „niezrozumieniem" spotkały się wypowiedzi szefów dotyczące planów Nintendo na przyszłość (które w wolnym tłumaczeniu na język polski brzmiały tak – „A co tam nowy sprzęt. Gry są ważne, a nie sprzęt"). Wypowiedzi należało błyskawicznie sprostować, bo się po nich akcjonariuszom jakoś tak niedobrze robiło. Ale do rzeczy. Wszystko wskazuje na to, że cała chmara posiadaczy GCN powinna po tych wszystkich wydarzeniach niezwłocznie wpaść w panikę i w pośpiechu wyprzedać swoje maszyny na okolicznych bazarach za przysłowiową stówkę. Z jakiegoś powodu tak się jednak nie dzieje. Cienko z nowymi grami, uciekający developerzy, szefowie niejasno mydlący w swych wypowiedziach na temat przyszłości ich konsolki - tu nie ma nic optymistycznego. Mimo to Nintendo nadal ma tych samych wyznawców i tą samą garść ludzi, którzy głęboko w wierzą w lepszą przyszłość, a te znikome ilości gier pchane na rynek w ogromnych odstępach czasu w pełni ich satysfakcjonują. I to raczej nie przez sentyment. A zrozumie to każdy, kto po prostu na kostce... zagra. Patrzę w kalendarz i dochodzę do wniosku, że coś późno wszedłem w posiadanie GCN. Może dlatego, że ta konsola nigdy nie miała tak silnych argumentów przemawiających za jej nabyciem, jak chociażby poprzedniczka – Nintendo 64. Na tamtego potwora Ninny rozbudziło prawdziwą euforię, pompując w prasę niesamowite zdjęcia przełomowego Mario 64, czy szalenie efektownego Wave Race 64. Każdy chciał to mieć. Każdy chciał choć na moment dotknąć pada i spróbować. Wszyscy chcieli rozmawiać o Mario, każdy zachwycał się tymi 70 procent mocy N64, które żwawo symulowały wzburzoną wodę, ostro przecinaną przez rozpędzone skutery. Po prostu przełom. A GameCube? Jakiś Pikmin, Luigi's Mansion, sequel Wave Race. To świetne gry. Grywalne, absorbujące, ładne, ale... brak w nich przełomu i szalonej mocy, która towarzyszyła startowym kozakom na Nintendo 64. Zbierzmy tych wszystkich ludzi, którzy z obślinionymi gębami wpatrywali się swego czasu w obrazki z wesołym Mario 64, a nawet połowa z nich nie będzie wykazywała szczególnego podniecenia, gdy pokaże się im zdjęcia jakiś kwiatów z nóżkami i powie: „Ludzie! To jest Pikmin! Mówię Wam, super!". I tak też czułem się ja, śledząc premierę fioletowej kosteczki razem z polską prasą i internetem. Nie chciałem po raz drugi rabować miejscowego starca i żebrać u mamusi o dodatkowy pieniądz. Nic mnie do tego Nintendo nie ciągnęło. Mój błąd.

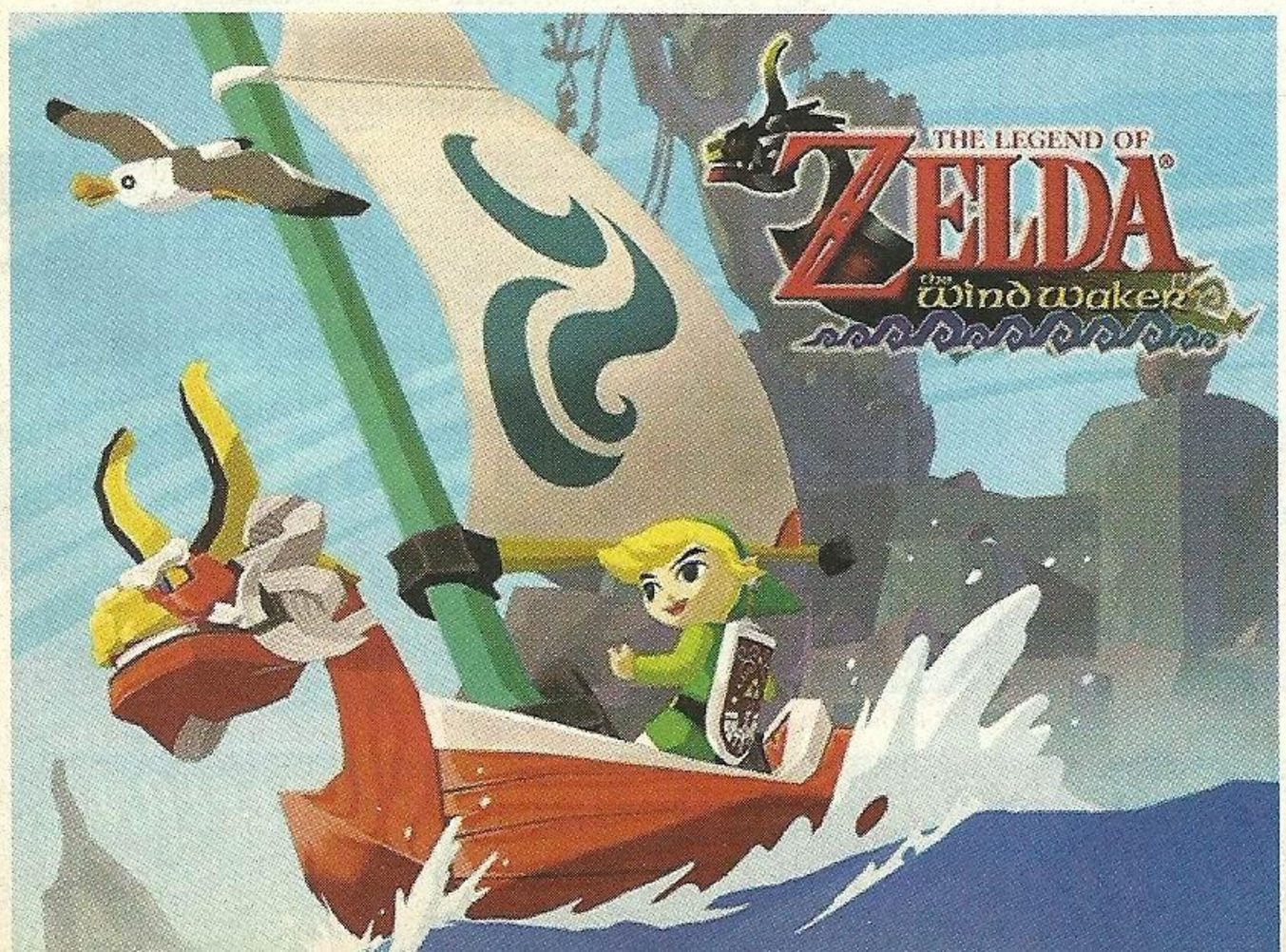
Najlepsze w tym wszystkim jest to, że jak już ma się tą cudowną kostkę Nintendo, a na półce zalegają pudełka takich pozycji, jak Metroid Prime, Viewtiful Joe, Zelda: The Wind Waker, czy Eternal Darkness, to zarówno dziwaczną politykę firmy, jak i nie do końca przemyślane wypowiedzi szefów, czy tych w popłochu uciekających developerów ma się zwyczajnie „dwa centymetry pod ogonem". Można sobie godzinami analizować żmudne posunięcia Nintendo i łamać głowę nad słowami Satoru Iwaty, ale ja wolę łamać w tym czasie kolejny rekord nabitych punktów w szalonym Viewtiful Joe, godzinami i zupełnie bez celu chodzić jako Samus Aran skanując kolejne organizmy planety Tallon IV, a wnikliwym okiem wyławiać najmniejsze szczegóły i smaczki, z których Metro Studios zbudowało tą grę. Potrafię na długie minuty oderwać uwagę od głównej linii scenariusza w Zelda: The Wind Waker i po prostu bawić się animacją maleńkiego Linka obserwując jego reakcje, miny i zachowania. Takie gry uświadamiają mi, że pomimo kłopotów z polityką zewnętrzną, w grach Nintendo od zawsze czai się ogromny potencjał.

Co to jest, ten potencjał? On jest wtedy, gdy czujesz i odkrywasz, że gra ma drugie i trzecie dno. Że możesz w niej grzebać i grzebać, a końca nie widać. I takie jest Nintendo. Ich gry spadają na rynek rzadko, ale jeśli już to się stanie, grania jest z reguły dużo i na bardzo, bardzo długo. Mogę godzinami pisać o megamiodności zalewającej kineskop podczas przebijania się przez Viewtiful Joe (choć to akurat gra Capcom), a także o euforii towarzyszącej przygodom Linka, Samus, czy dwunastki bohaterów Eternal Darkness. Nintendo to wielkie, wzorowo wykonane tytuły, dla których warto nabyć umierający sprzęt.

Cóż, moje odczucia niczego nie zmienią. To, czy nagle zapałacie wielką miłością do fioletowej kości i kupicie sobie własny egzemplarz wraz z kultowym zestawem gier także nie wpłynie na dalsze, (zdaje się) przesądzone losy tej maszyny. Za rok, dwa może nie być już w co grać. Ale to nieistotne, bo smucenie i rozmyślanie nad przyszłością nie zapewni Wam niczego prócz bólu głowy. Nintendo to inny świat, inny wymiar gier. Nawet jeśli umiera, to naprawdę warto go zgłębić, dla kilku przełomowych produkcji.

Takich, które nierzadko zasłużyły na najwyższe odznaczenia.

Matt



Opowieści z Krypty

CZYM RECENZENT GIER RÓŻNI SIĘ OD FIZYKA? TYM, CZYM PSYCHOLOG OD LEKARZA.

Śledząc ostatnio poczynania naszego stale rozrastającego się forum dyskusyjnego, trafiłem na opinię jednego z czytelników, która spowodowała, że zacząłem się zastanawiać nad pewną rzeczą. Opinia ta jest jedną z wielu podobnych, na jakie trafiamy analizując przychodzącą do redakcji pocztę. Brzmi mniej więcej tak: „Jak śmieliście dać tej grze tak niską ocenę? Jak w ogóle ta recenzja wygląda? To nie jest obiektywna ocena, a recenzent X był absolutnie stronniczy". Znamy tego typu teksty, prawda? Albo takie: „Dlaczego tak mało tej konsoli! Wiem, wy złośliwie o niej nie piszecie! Dobrzy recenzenci pisaliby o wszystkich konsolach jednakowo.". Niezłe, przyznam. I wcale nie takie rzadkie. Mnie natomiast skłoniło do rozważań na temat obiektywizmu, ponieważ uważam, że recenzja nie tylko nie może być obiektywna, ale nawet nie powinna. Zacznijmy od tego po co w ogóle pisze się recenzje. Ano po to, żeby pokazać wady i zalety gry, przybliżyć tytuł graczom, pomóc w wyborze, oszczędzić ich gotówkę w razie co. Innymi słowy recenzja ma wypunktować wszystkie wady i zalety tytułu. Brzmi logicznie, jak dotąd. Cały problem polega jednak na tym, że nie istnieją absolutnie żadne normy, które wyznaczają jaki poziom danej cechy gry jest wadą, a jaki zaletą. Czy czterdzieści godzin gry to zaleta? A dla kogo? Dla kogoś, kto pracuje osiem, dziesięć godzin na dobę czterdziestogodzinna gra to abstrakcja. On nigdy nie skończy takiego tytułu. Tacy ludzie potrzebują gier na osiem, dwanaście godzin maksymalnie. A grafika? Po czym poznać, że jest dobra, a kiedy jest zła? Anty-aliasing? Mnóstwo gier zdecydowanej czołówki nie ma aliasingu. Motion capture? Analogicznie. Ilość obiektów na ekranie na raz? Polygonów? No super, tylko ile? A dźwięk? 5.1? Surround? Czy może lepiej postawić na świetną grę aktorską? A jak oceniać sterowanie? Czy szybko się uczymy i czy intuicyjnie. No i też super, tylko jaką miarą ocenić ile to szybko, a ile wolno?

Sprawa wygląda beznadziejnie. Recenzenci, to nie fizycy. Nie mają miarek, nie mają wytycznych, nie mają możliwości porównania z żadnymi tabelami. Jedyne co mają, to własne głowy i doświadczenie. Tak jak psycholog – nie ma w zasadzie ani lekarstw, ani tabel. Może leczyć tylko sobą. Lekarz daje prochy i wysyła do domu. Podobna sytuacja. Sądzę, że to właśnie dlatego trudno być recenzentem gier. Kiedyś próbowano stworzyć komputer, który oglądałby zdjęcia wątroby pacjentów i określał, czy mają bardzo wstępną fazę nowotworu, czy nie. Najbardziej doświadczeni lekarze spoglądają tylko na takie zdjęcia i wiedzą, czy pacjent jest we wstępnej fazie choroby, czy jest zdrowy. Niestety – żaden z nich nie potrafił odpowiedzieć informatykom na pytanie jak poznaje tę pierwszą chorobową fazę i komputera nie zaprogramowano. Tak właśnie działa doświadczenie, które jest pierwszą cechą każdego dobrego recenzenta. Po prostu patrzysz i wiesz. Brzmi snobistycznie? Pewnie, że tak, ale nie ma innej metody. Moje pierwsze zabawy z recenzjami wyglądały tak, że w miarę możliwości sprawdzałem wszystkie swoje oceny w sieci. Oceniałem grę na siedem – średnia z sieci cztery. I figa – czegoś nie zauważyłem. Tak to się właśnie odbywa. Recenzowanie niewiele ma wspólnego z beztroskim pląsaniem po tytułach. Abstrahując nawet od tego, że często zna się dystrybutorów, czy nawet autorów gry, ale sporą odpowiedzialnością jest też dobre imię recenzenta no i sami czytelnicy. Co innego publikować swoje recenzje na małym fanowskim serwisiku w internecie, a co innego wlewać je na płatne papierowe strony, czy na serwis internetowy, na którym roi się od reklam i trzeba trzymać jego poziom. Dwa złe słowa od użytkowników i reklamy lecą, a interes pada.

I tu wracamy wielkim kołem do początku, czyli tego, że recenzje obiektywne nie będą. Będą zawsze odzwierciedlać doświadczenie i wiedzę recenzenta.

Część z Was ma pewnie swoich ulubionych recenzentów, którym ufa i kilku takich, którym nie ufa. Normalne. Bo recenzent tylko do pewnego stopnia może empatyzować z różnymi od siebie graczami, głównie pisze od siebie. No, ale dobra. Pozostaje jeszcze odpowiedź na pytanie dlaczego recenzja nie powinna być obiektywna. Otóż stara zasada brzmi, że najlepsze są te teksty, które są kontrowersyjne. Nawet jeśli nie ma się w nich racji, to zmuszają do zastanowienia. Wyobraźmy sobie recenzję, która zupełnie nam nie odpowiada i jeszcze do tego jest mdła, a autor nie umieścił w niej żadnych ciekawych myśli. Nie daje się czytać. Recenzja, która napisana jest z jajkiem i jeszcze jest recenzją, z którą się zgadzamy „wygrywa" znacznie więcej. Mamy z tego intelektualną rozrywkę, pośmiejemy się i jeszcze pokiwamy głową. Dlatego właśnie uważam, że recenzje nie powinny być obiektywne, bo przede wszystkim nie mają takiej możliwości. A dwa – właśnie dlatego powinny być pisane przez odpowiedzialnych ludzi. Po trzecie i już kończymy – powinny być kontrowersyjne, dzięki czemu będzie można liczyć czasem na odzew czytelników, na co (nie ukrywam) liczę i ja po tym felietonie.

Grabarz

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

KSIĄŻKI FIRMOWANE PRZEZ NEO PLUS

KONSOLOWE KOMPENDIUM

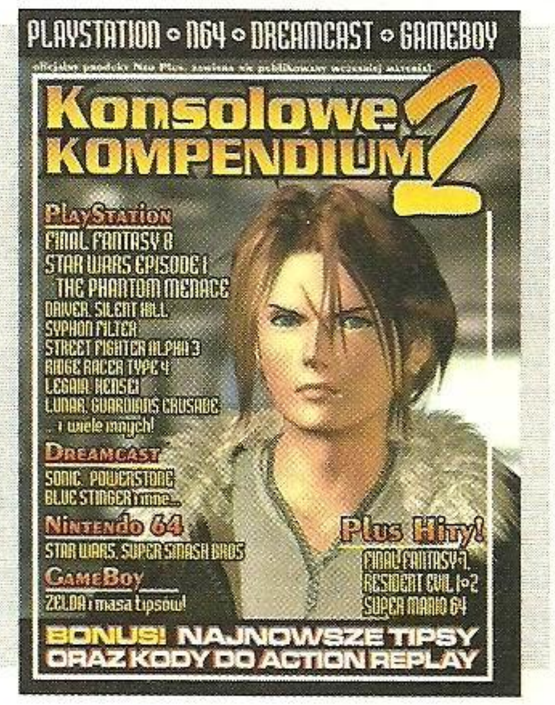
Nasza pierwsza książka - mega-poradnik do najpopularniejszch gier na PlayStation i Nintendo 64.
Zawiera obszerne opisy do: TOMB RAIDER 3, TEKKEN 3, BANJO-KAZOOIE, TENCHU, SPYRO THE DRAGON, XENOGEARS, LEGEND OF ZELDA 64, METAL GEAR SOLID, MISSION: IMPOSSIBLE, GRAN TURISMO, TUROK 2, 1080 SNOWBOARDING, BRAVE FENCER MUSASHI oraz mnóstwo kodów do Action Replay Pro.

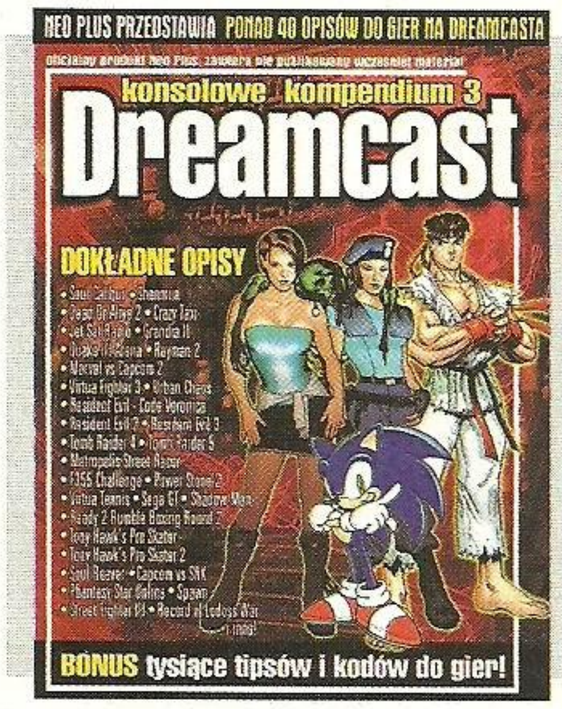
Liczba stron: 272 **Cena:** 14.99 (razem z kosztami przesyłki)

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie tu coś dla siebie - niezależnie od platformy. Zgodnie z życzeniami przygotowaliśmy dział z tipsami do gier na GameBoya, a także poradniki do kilku gier na Dreamcasta. W książce: Final Fantasy 7, Final Fantasy 8, Star Wars Episode 1, Silent Hill, Dtiver, Syphon Filter, Ridge Racer Type 4, Street Fighter Alpha 3, Kensei, Guardian's Crusade, Legend Of Legaia, Lunar, GTA London, Resident Evil 1, 2, 3, Blue Stinger, Sonic Adventure, Marvel vs Capcom, Super Mario 64 i masa innych!

Liczba stron: 320 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)





KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol - w sumie 45 opisów do najlepszych gier na konsolę Segi i nie tylko. 272 strony drobnym maczkiem. Zawiera zarówno uzupełnione i poprawione, jak i premierowe materiały. Oto lista:

Blue Stinger, Dino Crisis, Alone In The Dark, Marvel VS Capcom, Urban Chaos, Power Stone, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Residenet Evil CV, Illbeed, Rayman 2, Shenmue, Capcom vs SNK, UFC, Virtua Tennis, 18 Wheeler APT, Metropolis M-SR, Rec. Of Lodoss War, Sega GT, Quake III Arena, Chu Chu Rocket, Phantasy Star, Soul Calibur, Marvel vs Capcom 2, Dead Or Alive 2, Power Stone 2, Street Fighter III, Tony Hawk 1, Tony Hawk 2, Nightmare Creatures 2, Crazy Taxi, Tomb Raider 4, Tomb Raider 5, Shadow Man, Dave Mirra BMX, Grandia 2, Evil Dead, Ready 2 Rumble 2, Sonic Adventure, Soul Reaver, SF Alpha 3, House of the Dead 2, Virtua Fighter 3 A DODATKOWO MNÓSTWO TIPSÓW I KODÓW!!!

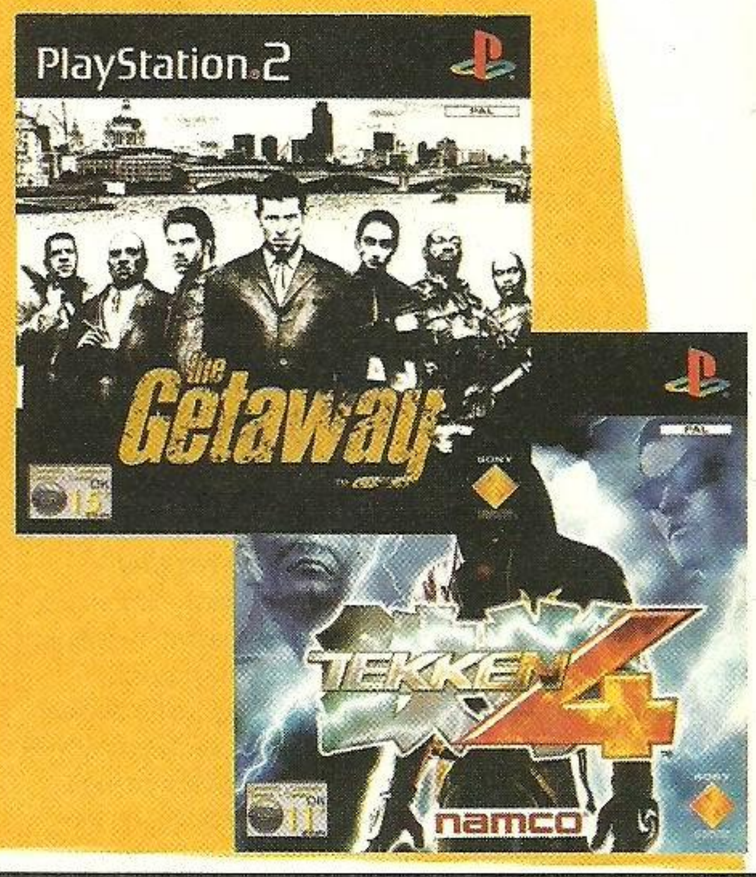
Liczba stron: 272 **Cena:** 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

BONUS! BONUS! BONUS!

ZAMÓW DOWOLNĄ KSIĄŻKĘ LUB DWA NUMERY ARCHIWALNE, A OTRZYMASZ OD NAS W PREZENCIE WERSJE DEMO GIER THE GETAWAY i TEKKEN 4 NA PS2!

ZAMÓW PRENUMERATĘ, O OPRÓCZ GIER OTRZYMASZ RÓWNIEŻ BRELOK DO KLUCZY GRAN TURISMO 3!

(ważne do wyczerpania zapasów i tylko w sprzedaży wysyłkowej)



NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ KUPIĆ LUB ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE - tel (022) 624-78-16

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

PRENUMERATA

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wyciąć zamieszczony obok kupon, a po wybraniu wariantu wpisać czterokrotnie na przedniej stronie właściwą sumę, oraz swoje dokładne dane - imię, nazwisko i adres z kodem pocztowym. Dalej wystarczy opłacić zamówienie na poczcie lub w banku. Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania kuponu, co może trwać od dwóch tygodni do miesiąca.

UWAGA! Zamówienia przyjmowane są wyłącznie na firmowym, aktualnym kuponie.

CENY PRENUMERATY

6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

W razie problemów prosimy o kontakt przez email pod adresem: marcellus@neoplus.com.pl lub o telefon (22) 851-42-55 w poniedziałki w godzinach 13-16.

ARCHIWALIA

UWAGA! PROSIMY O BARDZO STARANNE WYPEŁNIANIE KUPONÓW! NAJLEPIEJ DRUKOWANYMI LITERAMI!

NUMERY o1 - o7 CIĄGLE DOSTĘPNE W SPRZEDAŻY

NEO PLUS nr 15 listopad 99
OPISY I RECENZJE: Resident Evil 3, Soul Of The Samurai cz 2, X-Files, Tony Hawk's Skateboarding
RECENZJE: 40 Winks, ISS Pro Evolution, Quake 2, Xena - Warrior Princess, WCW Mayhem, Gauntlet Legends, Carmageddon i inne...
EXTRA: TOKYO GAME SHOW Jesień 99

NEO PLUS nr 16 grudzień 99
OPISY I RECENZJE: Spyro 2, Wu-Tang, ISS Pro Evolution, Ready 2 Rumble Boxing, Grandia, Mission: Impossible,
RECENZJE: Army Men Air Attack, Crash Team Racing,
EXTRA: ENADA - wystawa automatów w Rzymie, FOTA 2

NEO PLUS nr 20 kwiecień 00
OPISY I RECENZJE: Alundra 2, Fear Effect, SaGa Frontier, WWF Smackdown, Vagrant Story część 2
RECENZJE: Deception 3, Army Men 2, Die Hard Trilogy 2, Hydro Thunder,
EXTRA: PIAYSTATION 2- test nowej konsoli z pierwszymi grami + 10 stron raportu o grach na PS2

NEO PLUS nr 22 czerwiec 00
OPISY I RECENZJE: Wild Arms 2, Jojo's Bizzarre Adventure, Misadventures of Tron Bonne, Gekido, Crazy Taxi, Vagrant Story
RECENZJE: Zombie Revenge, Red Dog, Micro Maniacs, N-Gen Racing,
EXTRA: E3 2000 - Relacja + pierwsze screeny z MGS 2!

NEO PLUS nr 24 wrzesień 00
OPISY I RECENZJE: Tenchu 2, Legend of Dragoon, X-Men Mutant Academy, KOudelka
RECENZJE: Tony Hawk 2, Spider-Man, Marvel vs Capcom 2, VGirtua Tennis, Dead or Alive 2, In Cold Blood, Dragon
EXTRA: Rozwiązanie Gigantomanii, Konami PS2 Kickoff w Cannes

NEO PLUS nr 25 październik 00
OPISY I RECENZJE: Parasite Eve 2, Chrono Cross, Tony Hawk's Pro Skater 2, Dave Mirra BMX, Countdown Vampires
RECENZJE: Power Stone 2, Turok 3, Valkyrie Profile, TOCA 3, UFC , Rayman 2,
EXTRA: Relacja z wystawy ECTS

NEO PLUS nr 26 listopad 00
OPISY I RECENZJE: Spyro 3 część 1, Driver 2, Alien Resurrection, Dino Crisis 2, Duke Nukem
RECENZJE: Fur Fighters, Street Fighter 3, NHL 2001, NBA Live 2001,
EXTRA: Tokyo Game Show jesień 2000 - jedyna naoczna relacja z wystawy w Japonii oraz Ring of Red na PS2

NEO PLUS nr 27 grudzień 00
OPISY I RECENZJE: Final Fantasy IX, Medal Of Honor 2, Tomb Raider Chronicles, 007
RECENZJE: MSR, Crash Bash, Zelda: Majora's Mask, Star Wars Demolition, Quake III Arena, Sega Extreme Sports
EXTRA: Recenzje gier na PS2: t Scope, SSX, Smuggler's Run, Midnight Club

NASZE KOMPENDIA MOŻESZ TEŻ ZAMÓWIĆ PRZEZ TELEFON
W ULTIMiE tel (022) 624-78-16

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

SWW 2711

PRENUMERATA
zamawiam prenumeratę NEO PLUS
na okres: ☐ 6 numerów - 45 zł (w tym 7% vat)
☐ 12 numerów - 85 zł (w tym 7% vat)

ARCHIWALIA
zamawiam następujące numery archiwalne każdy w cenie 7 zł (w tym 7% vat)
Neo Plus numery:

KOMPENDIUM 1
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 1.
Wpłacam na konto Independent Press 14.99 zł.

KOMPENDIUM 2
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 2.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

KOMPENDIUM 3
☐ Zamawiam Konsolowe Kompendium 3.
Wpłacam na konto Independent Press 19.99 zł.

NEO PLUS nr 28 styczeń 01
OPISY I RECENZJE: Blade, Shenmue, The Mummy, Ready 2 Rumble Round 2
RECENZJE: Sonic Shuffle, Chicken Run, ISS 2000, Jet Set Radio, The
EXTRA: Recenzje gier na PS2: Tekken Tag Tournament, Fantavision, Ridge Racer V, Time Splitters, Orphen, ISS, R/C Revenge

NEO PLUS nr 31 kwiecień 01
OPISY I RECENZJE: Phantasy Star Online, Carrier, Legend Of Zelda 2, Harvest Moon, Fear Effect 2 cz. 2
RECENZJE: Ring Of Red, Starfighter, Tme Crisis proj. Titan, Q2 PS2 i inne
EXTRA: megaimport: ISS na P2, Grand Theft Auto 3 - raport, CGet Connectef - Dreamcastem w sieci

NEO PLUS nr 35 wrzesień 01
OPISY I RECENZJE: Onimusha, Extermination, NBA Street, Twisted Metal Black, Sonic Adventure 2, Stupid Invaders, Technomage, Dracula 2
EXTRA: FIGHT ON - przedstawienie Dead Or Alive 4, Tekkena 4 i Dead or Alive 3, pierwsze spotkanie z FFX

NEO PLUS nr 37 listopad 01
OPISY I RECENZJE: Martian Gothic, Ico, Tales Of Destiny 2, Sheep, Dog & Wolf, X-Men 2
RECENZJE: Crash Bandicoot 4, Airblade, Half-Life, Spider-Man 2, NHL 2002
EXTRA: Soul Calibur 2 - pierwsze obrazki, Test japoskiej Gamecube

NEO PLUS nr 41 marzec 02
OPISY: Drakan The Ancient's Gates, Herdy Gerdy
RECENZJE: Drakan, Pirates, State of Emergency, Shadowman 2, Star Wars Racer Revenge,
EXTRA: NEON - sześc stron publicystyki, Final Fantasy XI

NEO PLUS nr 47 listopad 02
OPISY: Hitman 2
RECENZJE: Baldur's gate Dark Alliance, Colin McRae 3, Two Towers, Burnout 2, Kingdom Hearts, Need For Speed Hot Pursuit, Resident Evil, Shox, Super Mario Sunshine, Terminator, TimeSplitters 2
EXTRA: PS2 Online - gramy w sieci

NEO PLUS nr 50 luty 03
OPISY: The Getaway
RECENZJE: Primal, Dr. Muto, Panzer Dragoon Orta, Dead or Alive Xtreme Beach Volleyball, Guily Gears XX, Crimson Sea, Mario Party 4, The Sims, Dragons Lair 3D, Quantum Redshift, RTL Skispringen 2003

NEO PLUS nr 52 kwiecień 03
RECENZJE: Xenosaga, Breath of Fire: Dragon Quarter, Indiana Jones and the Emperor's Tomb, Metroid Prime, Tenchu: Wrath of Heaven, Resident Evil Zero, Wild Amrs 3, Everblue 2, Moto GP 3, Metroid Prime, Gun Metal, 4x4 Evo 2, Jurassic Park Operation Genesis i inne

NEO PLUS nr 54 czerwiec 03
OPISY: Silent Hill 3, Primal
RECENZJE: Moto GP 2, SOCOM, Enter The Matrix, Zelda: The Wind Waker, War of the Monsters, Wolfenstein, X2 Wolverine's Revenge, Stake, Blackstone, Raging Blades i inne
SPECJAŁ: E3 2003 część 1, Graczu - wyjdź z ukrycia!

NEO PLUS nr 56 sierpień 03
OPISY: Tomb Raider Angel of Darkness
RECENZJE: Dark Chronicle, Pirates of the Caribbean, Tomb Raider AOD, Mace Griffin, Unlimited SaGa, Wario World, Italian Job, Outlaw Volleyball
SPECJAŁ: Zabójczy kwartet Ubi Soft - raporty z testów Prince Of Persia, Beyond Good & Evil, XII i Rainbow Six

NEO PLUS nr 59 listopad 03
RECENZJE: Lord of the Rings: Return of the King, Jak II Renegade, Ratchet & Clank 2, Worms 3D, Fifa 2004, SSX 3, Pro Evolution Soccer 3, Dog's Life
SPECJAŁ: N-GAGE - wszystko o konsolofonie, MANHUNT - relacja ze specjalnego pokazu

NEO PLUS nr 51 styczeń 04
RECENZJE: Manhunt, Legacy of Kain: Defiance, Max Payne 2, Mario Kart Double Dash!!, Project Gotham 2, Legacy of Kain: Defiance i inne!
SPECJAŁ: The Getaway 2 - pierwsze info, 007 EoN - już graliśmy, Gran Turismo 4 Prologue - testujemy, rok 2004 a gry video - zapowiedzi!

NEO PLUS nr 30 marzec 01
OPISY I RECENZJE: C-12 Final Resistance, Darkstone, Record Of Lodoss War, Fear Efefct Retro Helix
RECENZJE: Nba Hoopz, X-Games Snowboarding, Uefa Dream Soccer, Unreal, Spawn, Iron Aces
EXTRA: Wojna konsol! Oraz megaraporty o MGS2 i GT3

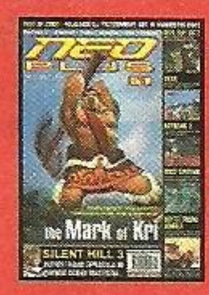
NEO PLUS nr 34 lipiec/sierpień 01
OPISY I RECENZJE: Red Faction, Crazy Taxi 2, Atlantis
RECENZJE: GRAN TURISMO 3, Sonic Adventure 2, The Bouncer, Extermination, Formula 1 2001, Dave Mirra Maximum Remix
EXTRA: TEKKEN 4 - raport, E3 2001 - druga część relacji z wystawy

NEO PLUS nr 36 październik 01
OPISY I RECENZJE: Devil May Cry, Dragon Riders, Dave Mirra Freestyle BMX 2, Skies Of Arcadia, Soldier Of Fortune, Saiyuki - Journey West
RECENZJE: Alien Front, Extreme G III, Sheep, Dog & Wolf i inne
EXTRA: Spaceworld - wystawa Nintendo w Japonii

NEO PLUS nr 39 styczeń 02
OPISY: GTA3, Shenmue 2 cz. 2, Harry Potter
RECENZJE: Pro Evolution Soccer, SSX Tricky, Soul Reaver 2, World Rally Championship 2001, Shenmue 2, Harry Potter
EXTRA: XBOX - test amerykańskiej konsoli i czterech gier

NEO PLUS nr 44 czerwiec 02
OPISY: Medal Of Honor Frontline
RECENZJE: Medal Of Honor Frontline, Pikmin, Way of the Samurai, Final Fantasy X, Agressive Inline
EXTRA: E3 2002 - pierwsza część megarelacji z wystawy w Los Angeles, zajawki pięć nowych gier Star Wars!

NEO PLUS nr 49 styczeń 03
OPISY: Rygar The Legendary Journey
RECENZJE: The Getaway, James Bond 007 Nightfire, Ape Escape 2, BMX XXX, Dragon Ball Z, Mortal Kombat Deadly Alliance, Sly Raccoon, SOS The Final Escape, Star Fox Adventures, Star Wars: Bounty Hunter, Star Wars: The Clone Wars



NEO PLUS nr 51 marzec 03
RECENZJE: The Mark Of Kri, Devil May Cry 2, Vexx, Rayman 3, MGS2 Substance, Battle Engine Aquila, Racing Evoluzione, Pride FC, Legaia: Del Saga, Galerians: Ash
EXTRA: Silent Hill 3 - Banan zaprasza do Cichego Wzgórza...

NEO PLUS nr 53 maj 03
OPISY: Tom Clancy's Splinter Cell
RECENZJE: Silent Hill 3, Def Jam Vendetta, Tao Feng: Fist Of Lotus, NBA Street vol. 2, Dynasty Warriors 4, Syberia, Yager i inne
SPECJAŁ: Silentarium - wszystko o SH3, Czy Pani Soli Kota? - rzecz o Japonii

NEO PLUS nr 55 lipiec 03
RECENZJE: The Hulk, Brute Force, Wakeboarding Unleashed, Soldier of Fortune 2, Resident Evil Dead Aim, RTX Red Rock, Starsky & Hutch, Music 3000, Midnight Club 2, Indycar Series, Midtown Madness 3 i inne
SPECJAŁ: Nowa Zajavka - wszystko o graniu na komórkach, E3 2003 część 2

NEO PLUS nr 58 październik 03
RECENZJE: Soul Calibur 2, Conflict: Desert Storm 2, Freedom Fighters, Lethal Skies, Super Monkey Ball 2, Buffy, Hunter Wayward, XGRA, Disgaea, Robocop
SPECJAŁ: Testy nadchodzących hitówSony, Śmiechu warte czyli od gry do filmu.

NEO PLUS nr 60 grudzień 03
RECENZJE: Prince of Persia: The Sands of Time, Viewtiful Joe, True Crime, Beyond Good & Evil, THUG, MOH: Frontline, ZOE 2, F-Zero GX, NFS Underground, XIII i inne!
SPECJAŁ: Nowa, stara Sega - jak przebiega transformacja japońskiego giganta.

Odcinek dla poczty RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: Independent Press

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla banku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

na dobro: Independent Press

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla posiadacza rachunku RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

telefon: .....

na dobro: Independent Press

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

Odcinek dla wpłacającego RU SWW 2711 - VAT 0%; ____ - VAT 22%

kwota: ..... zł ..... gr

słownie złotych: .....

.....

groszy jak wyżej: .....

wpłacający: .....

ul. .....

[ ][ ]-[ ][ ][ ] .....

telefon: .....

na dobro: Independent Press

na rachunek w: Pekao SA 8o / Warszawa

numer: 38124011121111000001657638

Datownik

opłata zł..... gr.....

.....

podpis przyjmującego

faq

Listy od czytelników w imadle Banana

Tak czytałem sobie te wszystkie maile i czytałem kontemplując jeszcze odpadnięcie z poznańskiego turnieju PES'a, kiedy nagle okazało się, że właśnie minął termin przygotowania kolejnego FAQ'a. Sam nie wiem jak to się dzieje. Aha – najwyraźniej temat bishonenów trochę zbił Was z tropu, bo nic o nich nie piszecie. Spoko. Przyzwyczaję Was. [banan@neo-plus.pl]

OPERATION FLASHBACK

Witaj Bananie!
Nie wiem czy wiecie, ile radości i emocji potraficie wywołać u ludzi.

Odkąd pojawiło się forum na naszej stronie internetowej już trochę wiemy.
„Najpierw chcę zaznaczyć, że ten post to będzie raczej skierowany do Banana, gdyż denerwuje mnie jego zachowanie na FAQ. Chociaż na jego humor to można przymknąć oko, bo jest kiepski jak ta rodzina na Polsacie, to gorzej już jest z wcinaniem się w cudzy list. No właśnie, leci taki list, a tu Banan wskakuje z jakimś kiczem i po prostu wybija z rytmu odbiorcę.
LEPIEJ żeby Banan to czytał, to by mu bardzo pomogło dotrzeć do czytelników. Jak ma zamiar odpowiadać na list to niech to zrobi na jego końcu."
„Banan jest spoko ziomal, nie dość, że ma pojęcie o tym wszystkim o czym pisze za co wielki plus, to jeszcze potrafi rzucić humorem, wiadomo nie każdemu to odpowiada.. ale ja lubię takie przerywniki...".

Nie, nie chodzi mi o to, że wydajecie wspaniałe czasopismo, itd. Mam na myśli „Neona". Według mnie jest to chyba najwspanialszy dział, jaki mogliście wprowadzić do N+. Miesiąc temu wysłałem do Was tekst. Po wysłaniu codziennie, z bijącym sercem sprawdzałem pocztę. Za każdym razem szukałem maila od Gulasha. Myślałem o tym godzinami – czy opublikuje mój tekst, czy mu się spodoba. Zbliżała się data wydania kolejnego numeru N+. Z każdym dniem byłem coraz bardziej przejęty. Nagle, kilka dni przed nowym numerem, sprawdzam pocztę, patrzę – jest odpowiedź!! „Tekst poszedł do neona" – czytałem to miliony razy i wciąż nie mogłem uwierzyć! Wspaniałe uczucie. Dziękuję Wam za to, że daliście mnie i wielu innym, którzy zostali opublikowani tę wspaniałą chwilę szczęścia!
Pozdrawiam,
otto

Puściłem ten list świeżo w pamięci mając moment, kiedy po publikacji mojego tekstu w Secret Service natknąłem się na wzmiankę o sobie samym w dziale listów. Jakiś czytelnik napisał z pytaniem o to kim jest ten nowy autor z SS'a, a Gulash, który wtedy odpisywał na listy coś tam przyjemnego napisał. Jak ja się podekscytowałem – do Secreta trafiłem z pozycji maksymalnego fana i nagłe zaistnienie wśród ludzi, których podziwiałem, a do tego bycie opisanym przez Gulasha było po prostu niesamowitym przeżyciem. Zajarałem się potwornie. Oczywiście teraz ja też jestem już strasznie fajny, ale wtedy sam fakt bycia wspomnianym w listach przez Gulasha wpłynął na moje samopoczucie po prostu rewelacyjnie. Wiem co czujesz, chłopaku.

NIEZŁOMNY

Daruję sobie wstępniaki opisujące co skłoniło mnie do napisania i przejdę do rzeczy. Zacznę od tego, że jestem Waszym stałym czytelnikiem, co może dziwić, jako że konsoli nie posiadam.

Dzielny chłopak.

Ratuję się jakoś grami piecowymi (PES! PES!!!) i emulatorami. Wiem, że nie jest to do końca legalne (ale kręcę :).

No to już mniej dzielny.

Ale cóż począć: jedyną konsolą jaką miałem dotychczas była Megadrive (10 lat temu), a potem nic poza GB. A to właśnie gry konsolowe mnie rajcują (wyścigi, RPGi, fightery itp.). I tu pojawia się problem: otóż jakiś parę lat temu, gdy w Polsce był jeszcze GAME ONE, widziałem tam intro Chrono Crossa i oniemiałem (a później rozpłakałem się ze szczęścia). Do tego doszła Wasza recenzja i postanowiłem, że muszę w to zagrać. Łatwiej powiedzieć, niż zrobić (brak PSX). W końcu mam emulator (trochę późno, ale co tam) i pozostaje tylko problem z grą. Szukałem w wielu miejscach, ale chyba CC w ogóle nie było wydawane w Polsce. Czy wiecie, gdzie można u nas znaleźć to cacko? Z góry dziękuję i przepraszam za kłopot.
UUK

No cóż – czas rozwiać kilka wątpliwości. Nie zostało wydane. Podobnie jak fenomenalne Final Fantasy Tactics. I Parasite Eve. Możecie spokojnie zapomnieć o tych tytułach – pozostaje sprowadzanie przez internet albo giełdy.

ZGRYWUS GRZESIEK

Witam Gulash. Niestety nie miałem imejla do Banana, więc w tej sprawie piszędo Ciebie ***(nie szkodzi, przekazałem mu Twój list - gul)***. Otóż razem z kolegą po giercowaniu w Manhunt wymyśliliśmy nowe zastosowanie woreczka foliowego. Główny bohater części drugiej będzie dmuchał w woreczek, a potem „agresywnym ruchem pełnym przemocy :)" rozbijał go przy uchu przyszłej ofiary, co powoduje natychmiastowy zawał i śmierć w konwulsjach.

Spoko Grzesiek – z żartami jest taki problem, że nie zawsze się udają. Ale obiecaj mi, że spróbujesz następnym razem.

Może też wyciągać zdjęcie teściowej, co na przykład spowoduje chwilowe oślepienie delikwenta i skazanie go na naszą łaskę.

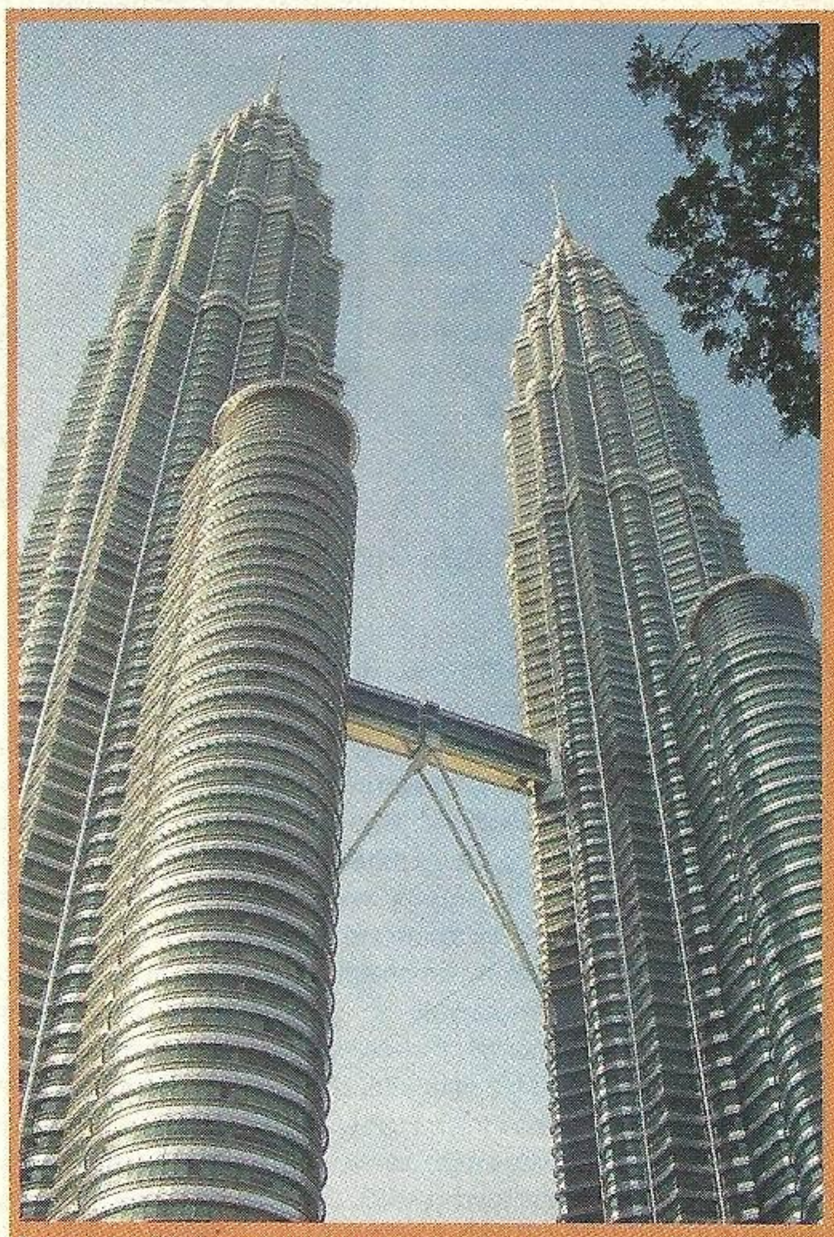
I jeszcze następnym...

Oczywiście dalej planujemy wygląd tych stealth killów. Będziemy informować o postępach oraz wyślemy te propozycje do firmy Rockstar. Pozdrowionka dla całej ekipy od fanatyków 4x multi Freudom Fighters i z niecierpliwością czekamy na kolejny numer waszego pisma!
Grzegorz K.

Freedom Fighters rzeczywiście jest fajowe, ale z informacji, które do nas trafiły wynika, że Electronic Arts nie jest już zainteresowane serią i kontynuacja prawdopodobnie – o ile się w ogóle ukaże – trafi pod skrzydła Eidosa. Bo wiecie – Freudom Fightersów – moim zdaniem świetnych – robili goście od Hetmana – IO Interactive, a ich wydaje Eidos.

GWIAZDKA Z RAMKI

Jak należy oznaczyć felieton, chodzi mi o to czy tytuł piszemy grubszą czcionką, czy tekst który ma się znaleźć pod tytułem (ten w brązowej ramce) ma być jakoś oznaczony i najważniejsze czy mam podpisać jaką konsolę posiadam w razie „wygrania" gierki.
Amin Al Tabich



Fotokonkurs szósty (hurra!). Do jakiej gry nawiązuje zdjęcie nadesłane przez Łukasza Bogaja? Dla ułatwienie - jedna z misji w grze rozgrywa się w tych budynkach. Nagrodą będzie koszulka SOCOM II. Piszcie na: gulash@neo-plus.pl

W ramach akcji „Wokół globusa, trzymając enplusa" tym razem prezentuję maila od dżentelmena (lub damy, bo nie wyczułem płci w mailu) ze stron, które, sądząc po nazwisku - ostatnio nie są zbyt popularne. Jako że jednak wielcy z nas kosmopolici to odpowiem Ci Aminie, że najlepiej jest wysyłać teksty jako proste pliki tekstowe bez żadnych upiększaczy, ramek, gwiazdek i innych takich.

POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI

Tak wyszło, że dorwałem dzisiaj N+ z lutego 2K4 (miałem ostatnio przerwę, tzn. od czytania) i przejrzałem Waszą dyskusję odnośnie Manhunt. Pomyślałem sobie, że z chęcią się wtrącę, jako że Manhunt bardzo mile mnie zaskoczyło i uznaję ostatnią grę chorych psychicznie ludzi z Rockstar za jeden z lepszych tytułów, w jakie grałem w tym roku (trochę tego było).

To jest po prostu niesprawiedliwe. I zdaję sobie z tego sprawę. Ale czasami po prostu nie jestem w stanie się oprzeć. Bo widzicie – człowiek zajmujący się rubryką listów, poza regularnym zawalaniem terminów jej dostarczania, odnosi pewne korzyści. Otóż może on bardzo sprawnie manipulować listami. Tak, nie bójmy się tego powiedzieć. Dobierając odpowiednie listy jestem w stanie spowodować, że co numer spotkacie się z opinią jakiegoś czytelnika, który jest dosłownie oszołomiony trafnością jakiejś mojej recenzji czy spostrzeżenia. Co więcej, nie znający umiaru i zachłystujący się władzą daną mu z jakichś bliżej nikomu nie znanych przyczyn autor takowej rubryki mógłby celowo zamieszczać w tej rubryce listy, w których czytelnicy krytykowaliby opinie innych redaktorów tylko po to, żeby na tym tle wychodzić na bardziej nieomylnego... I tylko całkowicie zdegenerowana i do szpiku kości zepsuta istota potrafiłaby posunąć się tak daleko, aby preparować sama jakieś listy, tylko po to aby udowodnić jakieś wymyślone przez siebie tezy.
Taaaaaaak, władza psuje. Bez dwóch zdań...
Na szczęście zupełnie obce są mi tego typu zagrania, więc bez żadnych uprzedzeń ruszamy do następnego listu, który przypadkiem popiera moje zdanie w dyskusji okołomanhuntowej...

Ale nie napiszę recenzji, a raczej ustosunkuję się do poruszonych przez Was (głównie Grabarza) kwestii.

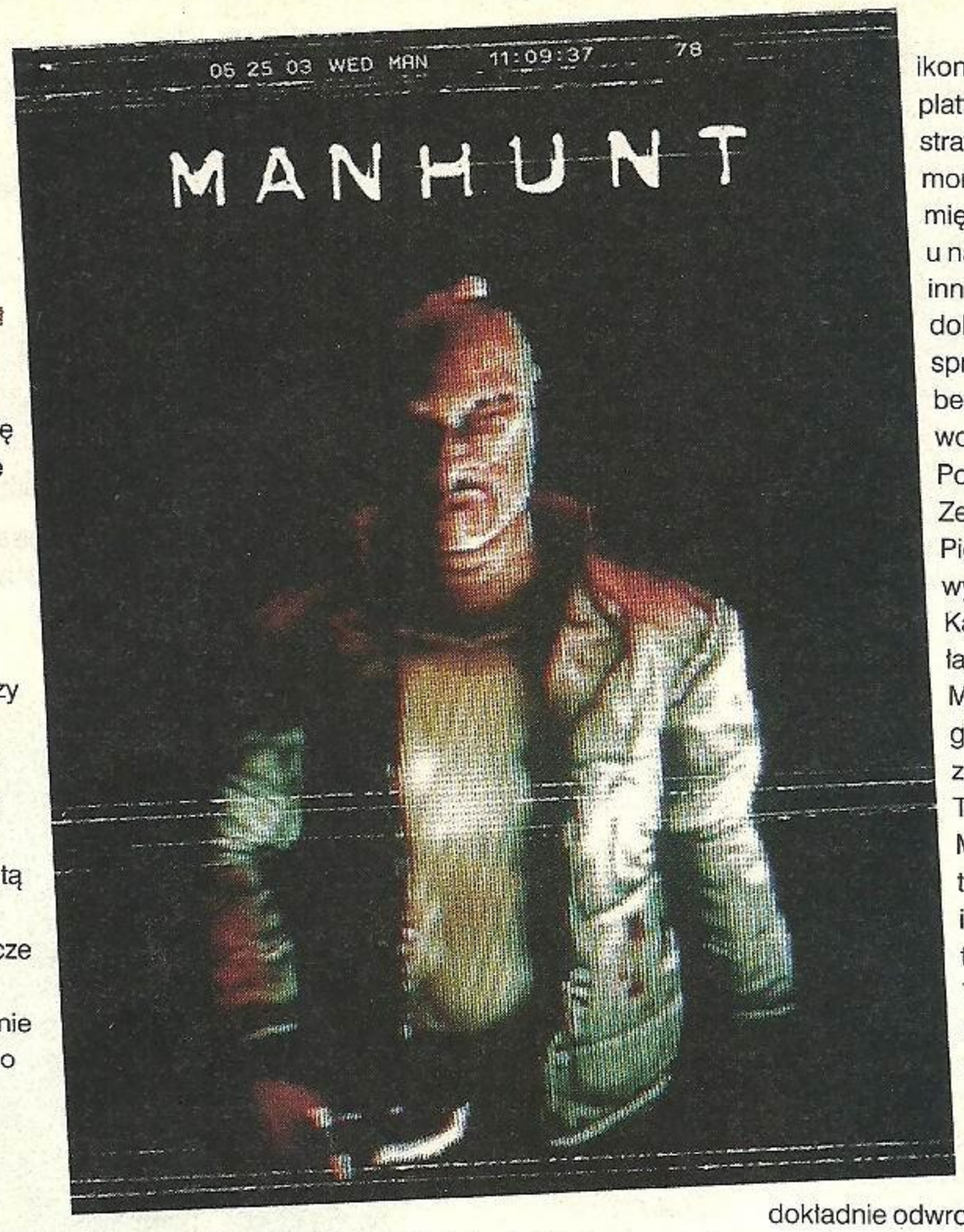
Whoops. Pewnie nie uwierzycie, jak wspomnę, że nie wiedziałem, że to tu jest?

„Manhunt to taki Space Invaders..." - a DMC to taki Karateka, albo Knights of the Round. Owszem, rozgrywka w MH jest nieskomplikowana, tzn. rządzi się nieskomplikowanymi prawami – żadne to odkrycie. Ale to chyba gry nie dyskwalifikuje, prawda? Wkurzają mnie za to inne patenty. W kilku miejscach cerberi, mimo że posiadają zestawik shotgun+latarka, w głupi sposób

podchodzą do czającego się w mroku Casha, lecz do głowy im nie przychodzi zaświecić tej latarki.

Jakby tak wszyscy zachowywali się jak powinni, to niedługo byś sobie w takiego Manhunta pograł z radością.

Robią to, kiedy status wrzuci im się już na neutralny i spokojnie sobie odchodzą. A ja wtedy przeprowadzam „prostą masturbację". Głupie to, nie rozumiem. Hej, no ale wszędzie były schematy – były, są i raczej będą. W Tenchu też. Tenchu walczy z tym wrzucając różne chore gadżety i supertajne umiejętności każdego ninjasa, a Manhunt daje rozmaitość broni, zróżnicowane (teoretycznie) zadania, niesamowitą brutalność, ujęcia z kamery przemysłowej, reżysera... Co jeszcze mi się nie podoba? Głos Casha. Tubalny wokal a la Steven Seagal nie pasuje moim zdaniem do, bądź co bądź, konkretnego rzeźnika. Jedziemy dalej.



Gdy ktoś mówi o głosach w Manhuncie to najpierw jest reżyser, a potem długo, długo nic.

Porównywanie Tenchu do Manhunt - dobra, wszystko OK, tyle że, przytaczając słowa Gulasha – „co innego fachowy ninja z gracją wykonujący swoją pracę, a co innego chory więzień naparzający gościa kijem". Tego się nie da porównać. Ale skoro tak... A może ja już mam dosyć gier, w których kierujemy ninją/komandosem/ciotowatym Raidenem, ratujemy świat przed złymi (japońskimi demonami, spiskami rządowymi, mangowymi robotami...)? Nie, no super, że oni mają takie fajne różne gadżety, jakiś ryż zatruty itd. Ja mam tylko grill elektryczny z telezakupów. Ale co z tego? Ja się naprawdę cieszę, że nie dostałem kolejnego klona Tenchu/MGS, przynajmniej jeśli chodzi o klimat rozgrywki. To źle?

W zasadzie nie mam tu nic do dodania. Oczywiście te czerwone literki świadczą jakby o czymś zupełnie innym, ale uwierzcie mi na słowo.

„Mnie załamuje praca kamery..."
O, a ja uważam całą tę przemysłowo-telewizyjną reżyserię za niekwestionowany atut Manhunt. Czy o to chodziło Grabarzowi? Bo ja żadnych problemów z kamerą podczas właściwej gry nie odnotowałem. Za to szlag mnie trafiał ustawicznie, gdy w Tenchu korzystałem z linki. Albo kiedy chciałem przekręcić kamerę, coś mi się motało i leciałem z dachu wprost w objęcia dwóch wesołych panów z naginatami. A najlepiej gdyby Grabarz sprecyzował, o co chodzi z tą pracą kamery - mogłem to przeoczyć.

No więc właśnie o to chodziło Grabarzowi.

„...sterowaniem..."
I znów – nie wiem, nie rozumiem. Po pierwszej misji miałem oblatane sterowanie. Czasem coś myliłem, kiedy skradałem się za kolejną ofiarą – wciskałem X zanim Cash przyjął postawę do egzekucji i zbierałem cięgi. A Grabarza podziwiam za opanowanie kretyńskiego bloku w Tenchu – o ile pamiętam, to w 1 i 2 trzeba było trzymać „do tyłu", żeby się zasłonić.

Klasyka z bijatyk. Można się przyzwyczaić.

Świetna sprawa, zwłaszcza przy latającej kamerze i walce z bossem (w towarzystwie jego ochroniarzy), kiedy to „tył" jest zazwyczaj tam, gdzie człowiek sobie myśli, że go nie ma. „...i brakiem jakiegokolwiek oryginalnego pomysłu."
Ooo, to dopiero ciekawe. Wrzucamy Tenchu. Co mamy? Ninjasów, gejsze, samurajów wszelakiej maści, pokrzywionych kultystów – tak mi się wydaje, że nikt nad tym nie musiał zbytnio myśleć, tylko sięgnąć do dobrego źródła o kulturze japońskiej i przerobić to na polygony. W recenzji Wrath of Heaven Grabarz pisał także o nowych przeciwnikach, jakichś lalkach itp. – nie grałem, bo stwierdziłem, że tematyka jest zbyt wymemłana. Ale wierzę. Co nie zmienia faktu, że większa część jądra designu Tenchu niczym odkrywczym, ani kreatywnym nie jest. Odpalam sobie Soul Calibura, patrzę – Mitsurugi, Taki. Włączam Splinter Cell albo MGS – komandosi, karabiny, komandosi, komandosi. No i moje ulubione ratowanie świata.
Brakuje tylko bullet time.

Łojezu. Bez przesady. Oryginalny to przy twoim opisie byłby tylko królik na kraku biegający po białej kresce i Frequency.

A co jest w Manhunt? Plastikowa torba, młotek, łom... jest też ukochana broń wszystkich fanów Evil Dead. Niby nic odkrywczego – wiele z tych sprzętów mam w domu. Kurcze, tak się jednak składa, że w żadnej grze jeszcze tego nie widziałem. Ani takiej reżyserii. Takiego pomysłu na fabułę. Takiej wręcz chamskiej brutalności (ostatnie spotkanie z Ramirezem i jego Wardogsami na przykład). Tyle w kwestii braku oryginalności.
Teraz sprawa przesłania. Gdybym chciał wykazać się jakąś złośliwością, to zapytałbym się o przesłanie w Tenchu, hehehe.

Tam od początku chodziło o to, żeby długo zwisać z gzymsu. To akurat wiem.

Ale po co – to akurat sam wiem. Dobrzy są dobrzy i poświęcają swoje życie dla innych, a źli są źli i trzeba poświęcić ich życie, żeby nasz świat był lepszym miejscem. No i fajowo. Manhunt? Ciężko mi to ująć słowami, ale spróbuję. Zacznę od tego. Kiedy po raz pierwszy założyłem gruesome killa dużym bejzbolem, jako żywo przed oczami stanęła mi chwila, w której naprostowałem pierwszy kręgosłup w Mortal Kombat. Mówcie co chcecie, ale mniej więcej od tego czasu (i jeszcze Dooma), brutalność stała się swoistą ikoną gier wideo. Albo platformówki dla dzieci, albo strategie dla fanów PC, a jak nie - mordowanie, mordowanie, krew, mięcho i tak dalej. Co dzieje się u nas w kraju? Marcin Wrona i inne tego typu programy dobitnie to pokazują. Co się sprzedaje na świecie? „Kill beneath the camera, watch the world begin to cry..."
Postmodernizm? Nie wiem. Zezwierzęcenie? A postać Piggsy'ego, jakże mało wyszukana i oryginalna? Karmienie świniaka... Skuty łańcuchami.
Misja Press Coverage. Tytuł gry nabiera nowego znaczenia, prawda? Dalej - Trained to Kill. Owszem, Manhunt trwa nadal, lecz teraz wygląda to nieco inaczej. Najwspanialsze jest to, co oferuje ostatnia scena. To nie jest tak jak w Silent Hill na przykład, że scenariusz nagle biegnie całkiem gdzieś indziej i urywa się w taki sposób, którego nikt się nie spodziewa. W MH jest dokładnie odwrotnie. Ale w pięknym stylu. Po prostu czujemy, że na to zasłużyliśmy, że oddajemy to, co zostało w nas wpompowane przez te wszystkie dziewiętnaście scen.
Żadnej ideologii, żadnego ratowania świata – tak, ta gra jest o przemocy. Przemoc rodzi przemoc. A może teraz to właśnie ja dorabiam ideologię? Nawet jeśli, to wyłącznie na własny użytek. Było o tym w dyskusji. Niestety, nic na to nie poradzę, że w MH nie ma Snake'a i jego morałów.
Zbliżając się już do końca, poruszę jeszcze swój ulubiony temat, czyli momenty, które mnie w danej grze zauroczyły. Scena Wrong Side of the Tracks, oczyszczenie terenu i wyjście na tory. Chowam się w zaciemnionym zaułku i widzę biegnące w moją stronę światła latarek. Nie wiem, ile tak dokładnie ich jest, ale zdaje mi się, że mnóstwo. Zaszczucie. Pierwsza scena z Piggsym, wspomniane już karmienie. O co chodzi...? Kto to ma być?! Dalej – wszelakie akcje, kiedy to narobiłem problemów i czaiłem się w cieniu – banda psycholi ze Smileyami na czele, biegająca dookoła mnie i rzucająca najróżniejsze teksty – posłuchajcie Skinów, Innocents czy właśnie chłopaków w uśmiechniętych maskach. Naprawdę można się poczuć bardzo nieswojo. Bardziej, niż wisząc pod sufitem i obserwując spanikowanych samurajów, gaworzących coś tam w ichnim języku. Klimat jest po prostu niesamowity, okrutnie sugestywny. Jasne, każdy woli co innego, ale tego po prostu Manhunt nie można odmówić. Zarzuty o bezsensownej przemocy? A czy ktoś raczył zauważyć, że w Tenchu równie dobrze można zarżnąć gejszę?

Ale wiesz – tam nie ma punktów za to, więc to jakby ma pokazywać, że zabijanie nie popłaca. Taki moralitecik.

Owszem, tracimy punkty, ale znika niewygodny świadek. A w MH musimy nawet ochraniać jakiegoś kloszarda... Poza tym, szczytem bezsensownej przemocy jest chyba seria GTA, gdzie daje się wytłuc dosłownie wszystkich – od kalekich babek do gangsterów i policjantów.

Michael Madsen powiedział w jednym z wywiadów, że kiedy nagrywał głos dla Toni'ego Cipriano do GTA III nie wiedział, że można tam zatłuc prostytutkę i jest w związku z tym mocno zniesmaczony całą sprawą.

O tak o, „dla jaj", albo dla wyskakujących zeń banknotów. Albo Carmageddon. Zjechałem z tematu. Ale nic – może jeszcze chwile, kiedy to skradamy się za niczego niepodejrzewającym bandziorem, Cash podnosi rękę, a do naszych uszu dobiega jeden z krwiożerczych komentarzy reżysera – włosy stają na głowie. Przecież niemalże od zarania gier wideo mordujemy, palimy, bijemy, szlachtujemy – różnie to bywało uzasadnione, zazwyczaj to my byliśmy tym dobrym, czasem nawet ratowaliśmy jakąś księżniczkę i to był szczytny cel, oprócz ocalenia naszego ziemskiego padołu oczywiście. A w Manhunt? Jaka tam jest motywacja? Chęć przeżycia? Owszem. Polecenia reżysera? Też. Ale ja zawsze starałem się robić gruesome kill i nie tylko ze względu na punktację.

Od czasu *8 milimetrów* wiemy już, że filmy usprawiedliwiają usunięcie bardzo chorego i bardzo niepożądanego elementu społeczeństwa. A teraz doszła jeszcze gra, w której brutalnie mordujemy chorych degeneratów. Lekcja życia? No więc nie, proszę państwa. Gra.

Przemoc w tej grze nie jest już środkiem, nikt tego nie ukrywa – jest celem samym w sobie. Nie jestem chorym psychopatą, a przynajmniej nie mam tego na piśmie. Nie masturbuję się podczas gry, ale może dlatego, że mam obydwie ręce zajęte. Aczkolwiek Manhunt bardzo mi się podoba. To chyba druga gra po Mortal Kombat, która tak mocno gloryfikuje przemoc – to jest coś nowego, cała ta ciężka otoczka. A do mechaniki gry, jakkolwiek mało odkrywczej i siłą rzeczy naciąganej, przywykłem bez trudu. I uważam, że Rockstar wsławił się kolejną znakomitą grą. Chętnie zobaczę kontynuację, oczywiście znacznie usprawnioną i oferującą kolejne nowe doznania.

Takie gry nie powinny mieć kontynuacji. Zbyt łatwa kontynuacja tylko by ją, że tak powiem, zabiła.

Kończąc już, chciałem podkreślić, że oczywiście szanuję stanowisko Grabarza, lecz najwyraźniej czegoś nie zrozumiałem, no i dlatego kompletnie się z nim nie zgadzam. A że przy tym trochę naskoczyłem na Tenchu - ech, no jeśli ktoś mówi, że MH brakuje oryginalności, to ja się pytam, co oryginalnego jest w tamtej grze? Jasne, wiem – to była pierwsza skradanka z prawdziwego zdarzenia. Ale nikt nie mówił, że Manhunt będzie jakimś przełomem pod względem mechaniki gry, chyba że w jakichś hasłach reklamowych. Tytułem dygresji, Silent Hill 3 nawet w niektórych recenzjach uznawany jest za najlepszą, najstraszniejszą część wspaniałej serii... A co do Manhunt – w preview autorstwa Banana nic takiego nie wyczytałem.
I jeszcze jedno. Nie uważam Manhunt za jakieś wybitne dzieło, przy którym można się popłakać i pokazywać niezorientowanym w temacie, żeby przeciągnąć ich na ciemną stronę mocy – jak Silent Hill 2. Dla mnie jest to po prostu świetna, wciągająca zabawa i nieśmiało mogę coś bąknąć o pewnym przełomie. Jakim? Ano po pierwsze – już w dyskusji Banan wspomniał o kilku świeżych, dopiero co zapowiedzianych nowych grach, które w jakiś tam sposób żerują na dokonaniach Manhunt. Tego akurat nie uważam za szczególnie dobre, bo co za dużo, to jednak wychodzi bokiem. A po drugie – pisałem już... Gry wideo w przeważającej części karmiły się przemocą. A Manhunt nawet nie próbuje tego kryć, wręcz przeciwnie. I jest to chyba pierwsza komercyjna produkcja ukazująca to w dobrym stylu.

Do każdego się można o to, czy tamto przyczepić, ale stanowisko Gryziora jest

zaskakująco bliskie mojemu.

Nie każdemu musi się podobać, ale to raczej kwestia gustu, prawda? Pozdrawiam
Gryzior

PS: Ech, wiem, że późno, ale dopiero teraz to przeczytałem. Nie wiem za to, czy ktoś już wcześniej czegoś podobnego nie napisał i to jest ból. Poprawię się na przyszłość – zamówię prenumeratę :)

NIEPASERKA
Witam!
Dwie rzeczy mi nie pasują w waszej gazecie. Pierwsza to dział z komórkami; ludzie wszystko OK, ale to ma być magazyn o konsolach (tych przenośnych i nie) i tylko o nich.

No więc właśnie nie. Musimy też mieć możliwość ponabijania się z ludzi, którzy mogą rozmawiać przez swoją konsolkę bokiem i grac na pionowym ekranie. A bez takich kącików gdzie ich znajdziemy?

Można recenzować jakieś filmy (np. Resident Evil), które mają coś wspólnego z grami (są na ich podstawie lub odwrotnie), ale testy komórek??! To już przegięcie! Wiem, że chcecie jak najwięcej czytelników zgarnąć tylko czy kosztem jakości?

Już nie przesadzaj – albo się jest otwartym na nowe technologie, albo nie. Kiedyś były pisma o grach komputerowych i nagle zaczęto pisać w nich o takich urządzeniach podpinanych do telewizorów, na których można było grać. I co się stało? Redakcje zalane zostały listami od oburzonych komputerowców, którzy nie chcieli widzieć jak marnują się cenne strony na jakieś durne bzdety, kiedy na tych samych stronach mogłyby się w tym samym czasie pojawiać jakieś przydatne solviki do ertesików czy przygodówek z Larrym. I wiesz co?
Taką to ciężką drogę musiały w naszym kraju przejść konsole.
Wykażmy się odrobiną wyrozumiałości.

Świetnym przykładem takiego postępowania jest pewna gazetka z CD w tytule, która właściwie jest jedynie dodatkiem do 3 płyt (na których są chyba dwie pełne wersje gier i parę dem), bo jej zwartość to już amatorszczyzna; zamiast rzetelnie opisywać pozycje, oni skupiają się na tonach bzdetów, które często z grami nie mają nic wspólnego (aha, dodam, że to gazeta o blaszakach). Dotychczas wszystko było extra, ale z mobilami przesadziliście.

Odpuśćmy sobie ocenianie innych pism. Nie ma na naszym rynku żadnego, które byłoby bez wad.

Kolejny problem to Dreamcast. Wiem jak i inni, że ta konsola już nie jest produkowana i programiści nie mają dla tego pudełka oficjalnego wsparcia ze strony SEGI, ale nadal wychodzą na nią gry i to nie są jakieś badziewia!
Przykłady? Proszę bardzo: Psyvariar 2 (shoter w stylu Ikarugi i na tym samym engine) czy Shikigami No Shiro 2 (ciekawe podejście do tego gatunku). Te tytuły ukazały się tylko w Japonii, ale jest możliwość ich zamówienia poprzez sklepy i-netowe. Oczywiście cena niemała za coś takiego, ale faktowi, że coś na DC nadal się rodzi nie można zaprzeczyć. Nie proszę nawet o wciskanie tego jako normalnych recenzji, ale jakiś mały kącik by się przydał (lepsze to niż ten komórkowy).

Mylisz się. Po pierwsze w swoim liście przedstawiasz przykłady dwóch gier na Dreamcasta. Pamiętaj, że utarło się przekonanie, iż mało gier to się ukazuje na GameCube'a, a oni jednak starają się wyjść ponad dwie gry na trzy lata. A do tego zapewniam Cię, że w tej chwili więcej osób w Polsce posiada handheldy niż Dreamcasty. To, o czym wspominasz zasługuje raczej na potraktowanie w jednorazowym materiale, a nie wprowadzenie na zasadzie stałej rubryki. Zresztą robienie gier na Dreamcasta w Japonii ma moim zdaniem wymiar raczej prestiżowy niż handlowy. A na wykonywanie ruchów prestiżowych pozwolić mogą sobie nieliczni. Tak samo jak na ich zakup.

Pozdro dla całej redakcji i trzymajcie nadal taki wysoki poziom i profesjonalne podejście jak kilka numerów wstecz, bo jesteście już ostatnią nadzieją na pokazanie światu, że polskie magazyny growe to nie tylko komercja.
Slayd

Komercja. Wow. Słowo klucz usprawiedliwiające całe zło tego świata. Myślałem że udało nam się uniknąć jego użycia, a tu proszę – w ostatnim momencie. Totalnie byłem nieprzygotowany.

(RE)KONSTRUKCJA
Do napisania tego listu skłonił mnie artykuł dotyczący Resident Evil 4 w ostatnim N+. Cóż, trochę mnie zatkało, gdy przeczytałem jak będzie wyglądać nowy Resident. Brak zombiaków, brak Umbrelli?! Może jestem po prostu zbyt konserwatywny, ale dla mnie to już nie będzie to samo.

No i o to właśnie chodzi! Ma nie być tak samo! Ileż czasu mogło być tak samo!

Oczywiście nie należę do osobników mających klapki na oczach i zamykających się na wszelkie nowości. Wręcz przeciwnie, doceniam szereg innowacji, jakie Capcom planuje zamieścić w swoim nowym hicie. Lecz czyż nowy RE poprzez te zmiany nie zatraci swojej natury?

Hmm. Będę strzelał: chyba trzeba będzie zobaczyć i zagrać.

Według mnie powinna powstać gra bazująca na nowych pomysłach, lecz odcinająca się od całej serii. Ostatecznie mógłby to być Resident, ale nie jego oficjalna czwarta część, lecz nowa gra z intrygującym podtytułem.

Może na przykład taka, w której chodziłoby się z widokiem z oczu, byłyby nowe potwory i... A nie, zaraz.

RE4 w formie, jaką serwuje nam Capcom bez dwóch zdań będzie wielką produkcją, lecz ja już teraz czuję się lekko zawiedziony. Obym się mylił...

Tomasz też nie wierzył. No pozwól chłopakom spróbowac chociaż raz oderwać się od tego schematu zanim zaczniesz się lękać. Jak to powiedział dyrektor kolonii do opiekuna Mikołajka: Odwagi!

Druga sprawa też dotyczy po części RE4. Zwracam się do Was, jako do ludzi doświadczonych, potrafiących wytłumaczyć szaremu graczowi pewne prawidłowości panujące w potężnym świecie elektronicznej rozrywki. Jak mam rozumieć politykę Capcomu? Dlaczego przeniósł on swą najwspanialszą serię na konsolę Nintendo?

Gdybym był czarnoskórym mieszkańcem zachodniego wybrzeża zapewne powiedziałbym bling bling i odjechał moim ospojlerowanym cadillakiem, ale ponieważ mieszkam w Polsce i jestem biały, to powiem dziandziar i tylko sobie pójdę.

Jeśli posunięcie z RE1 i RE0 mogę jeszcze zrozumieć (mogę?) tak wydanie najbardziej oczekiwanej części serii jako exclusive'a na GCN jest dla mnie niejasne. Ja do Nintendo nic nie mam, ale czemu akurat GCN, skoro jest na rynku platforma potężniejsza (Xbox) oraz popularniejsza (PS2)?!

Bo RE4 miał być jednym z kamyczków, które uruchomią lawinę. Niestety – nie zanosi się na to, żeby tak się stało. Aha – no i pomimo wszelkich zapowiedzi mówiących, że będzie inaczej, mimo wszystko sądzę, że RE4 trafi na inne konsole. Jeszcze nie teraz, ale liczę, że tak się stanie.

Jako że za około miesiąc zdaję egzamin dojrzałości chciałbym gorąco pozdrowić wszystkich tegorocznych graczy-maturzystów. Jest to okres szczególnie w życiu gracza ciężki. Wspaniałych tytułów masa, ale kiedy w nie grać skoro wypadałoby zakuwać do matury. Co wybrać, pada czy książkę?!

To może inaczej. Jest jakaś tam rymowanka mówiąca o tym jak długofalowe są skutki podjęcia niewłaściwej decyzji, coś o relacji pomiędzy umiarkowanym zapałem do zasiadania za młodu nad książkami i spełnianiu się potem na budowie. I chociaż ja tuż przed wyjściem z domu na maturę z polskiego, już w garniturze grałem w Soul Blade'a uzależniając zdanie egzaminu od tego, czy pokonam Cervantesa w pięciorundowym pojedynku na extra hardzie, to jednak Wam polecam nieco bardziej naukowe podejście. Oczywiście wygrana nie miała zagwarantować mi żadnej wiedzy – tylko ustalić szanse na trafienie dobrego tematu, ale aby zdobyć te pierwsze musiałem prześlęczeć nad książkami swoje (choć z niejakim zdumieniem zauważyłem, że jakimś cudem umknęła mi poezja XX wieku).

Pozostaje chyba czekać do upragnionych wakacji. Chociaż muszę przyznać, że gdyby nie konsola i momenty błogiego odizolowania się od rzeczywistości już dawno bym zwariował...
Łukasz

Pozdrawiam i życzę powodzenia wszystkim maturzystom. I nie tylko.

BISHONEN MIESIĄCA

Sprawę potraktowaliście poważnie. Jestem w szoku. No, ale do rzeczy - bishonenem miesiąca został niejaki Jack „Raiden", a Omega Boost leci do... już on się dowie. Oto kilka Waszych uzasadnień. Pozwoliłem sobie, dla Waszgo dobra, zataić ksywki ich autorów. Ale zapomnijcie o rozkładówce, hyhy.

„Wygrywa kandydatka nr, o przepraszam, kandydat nr 1 - Jack Raiden! Ma blond włoski niczym Baby Spice, bielutką skórkę jak u Śnieżki. No i przede wszystkim, głos - sto procent kobiety."
„Raiden ma piękne, długie, zadbane rzęsy, namiętny kształt ust i powabną kibić. Słowem - esencja bishonena."
„Raiden z Metal Gear Solid 2. Gościu biega w skórzanym albo lateksowym obcisłym ubranku. Na zbliżeniach twarzy widać wyraźnie kobiece rysy i jako jedyna postać w grze dał się złapać za krocze."
„Raiden. Ach te kocie ruchy, nosek jak u Kleopatry i długie, kobiece, zmysłowe rzęsy. Co więcej można napisać o facecie który został pomylony z kobietą."
„Raiden. Przypomina mi on koleżankę, której nie lubię, czyli nie-koleżankę. I chciałbym go mieć na rozkładówce, aby móc strzelać strzałkami w jego podobiznę. W końcu antypatię lepiej rozładowywać na plakacie, niż na koleżance - bądźmy dżentelmenami."

LOTERIA

Do wygrania trzy egzemplarze
FORBIDDEN SIREN na PlayStation 2

Pytanie: Iloma postaciami pokieruje gracz w Forbidden Siren?
d) jedną e) pięcioma f) dziesięcioma

Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści D, E lub F poprzedzony hasłem NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

okrągły stół

A dziś nieco krócej, bo PES Party nam się rozrosło z przyczyn nieokreślonych. Zbliża się E3, więc...

Gulash: Niebawem odbędzie się najważniejsze wydarzenie w naszej ulubionej branży, a internet już huczy zarówno od plotek, jak i potwierdzonych wiadomości. Zacznijmy od najważniejszego: jedna rzecz lub gra, na którą najbardziej czekacie.

OG: Będzie krótko - PSP, a raczej gry na niego.

Banan: Ja tam najbardziej czekam na PSP. Ta konsolka stymuluje moją wyobraźnię jak nic od dłuższego czasu.

Matt: Naj naj najbardziej nie mogę się doczekać tego, co pokaże pełny i grywalny Half Life 2! A przynajmniej jakaś wersja demo! Cały interaktywny świat... Masakra!

Gulash: Tia... Zwłaszcza po tym, jak ktoś wykradł autorom betę i okazało się nagle, że wszystko w prezentacji z poprzedniego E3 było skryptowane – zero inteligencji przeciwników. No, ale Twoje prawo.

Kaxi: Hmm, trudny wybór. Zważywszy na moje bardzo ciepłe wspomnienia dotyczące obydwu części Advance Wars na GBA, najbardziej czekam na prezentację Cube Wars, sukcesora owych pozycji, który ukaże się na GameCube.

Gulash: Ja też niewątpliwie skieruję pierwsze kroki do Sony, żeby obejrzeć w akcji PSP. Przyznam, że po filmach z Death, Jr. z Game Developers Conference troszeczkę opadła mi szczęka. Do tej pory nie wierzyłem za bardzo w zapewnienia Sony i developerów, ale właśnie zmieniło się to diametralnie. A Nintendo DS?

Matt: Kto czeka na DS? Mnie najbardziej interesuje to, co jeszcze zobaczymy na GCN! Osobiście po prostu wyznaję Viewtiful Joe i straszliwie czekam na sequel jakiś! Cokolwiek! Byle z małym, czerwonym Jurkiem!

OG: DS również mnie jara. Będzie pewnie tańsze od PSP, a funkcji prawie tyle samo.

Banan: Ja natomiast mam mały problem ze wskazaniem jakichś gier. FFXII wygląda fajnie, ale za bardzo przypomina mi FFX, MGS Snake Eater ma ciekawy motyw z tą walką wręcz, Doom III na Xboksie będzie moim zdaniem nie tak bardzo fajny jak ma być, podobnie z Half-Life'em, Wind Waker dwa będzie... takim Majora's Maskiem (nie mówię, że złym, ale niczym nowym) i czym bardziej zastanawiam się, tym bardziej te pewniaki zapowiadają się... tak mało ekscytująco. Ciekawi mnie Star Wars: Republic Commando, chcę zagrać w Jade Empire, Front Mission 4... o, taki jestem.

Kaxi: Hmm, już mówiłem wybór jest bardzo trudny. Wybrałem Cube Wars być może dlatego, że to gorące info? Trudno mi określić. A jarać na serio zacznę się po E3, gdy o wielu rzeczach będzie wiadomo znacznie więcej.

Gulash: Też fakt. Tak, Viewtiful Joe to niewątpliwie świetna gra i cieszę się, że zarówno pierwszą część, jak i sequel będą mogli sprawdzić także posiadacze PS2. To również gorące info. A jaki gatunek gier wybije się w tym roku na E3? Inaczej: czego spodziewacie się ujrzeć najwięcej na konsole?

Banan: tpp akcji/zręcznościowe. Nawet tradycyjnie fpp'owe gry, takie jak Thief, przechodzą na tpp.

Gulash: Jak pokazują jakieśtam badania, gracze po prostu lubią widzieć swojego bohatera.

Banan: Prawda. I dalej będzie ich najwięcej.

OG: Stawiam na gry multiplayerowe. Wszystkie konsole przenośne mają obsługiwać łączność bezprzewodową, a to bardzo umila takie zabawy.

Matt: Spodziewam się... przemysłowej ilości gier krótkich i dynamicznych. Takich ładnych, ślicznych cudownych, ale... do wrzucenia na 15 minut przed wyjściem do szkoły, na uczelnię, do panny, do chłopka!

Kaxi: Aha, jeszcze jedna rzecz mnie ciekawi. Otóż NDS ma mieć możliwość, tak jak GBA, podpięcia pod GC. Jeśli Dual Screen ma być taki przełomowy, to może i z tego połączenie wyjdzie coś extra?

Matt: Może... zobaczymy!

OG: Zapomnij.

Banan: Ho ho ho ho ho! DS. Ho ho ho ho ho!

Matt: Banan oszalał.

Gulash: W przypadku PlayStation 2 wydaje mi się, że gry sieciowe, albo oferujące bardzo rozszerzoną obsługę sieci w tym roku naprawdę wybuchną. Klony Battlefielda na kilkanaście osób. Battlefield: Modern Combat, Star Wars: Battlefronts, Brothers in Arms, SOCOM III, Call of Duty i z pewnością sporo innych pozycji. W sieci gra dziesięć, piętnaście procent posiadaczy PS2 w USA i sądzę, że ta liczba będzie się powiększać. Przecież niedawno ukazała się w USA Final Fantasy XI. Resident Evil Outbreak... Zauważcie, że wszystkie firmy powoli zaczynają mieć w swojej ofercie jakąś propozycję w tych klimatach.

OG: Tak, ale my już wiemy, że online w Polsce gra ze 20 osób.

Matt: Jako polskiego gracza mało mnie jara możliwość odpalenia sieciowego multiplayera w grach na PS2. Czekam na jakieś wymiatacze dla samotnego wariata.

Gulash: Nie pękaj polski graczu, bo jeszcze długo nie zabraknie gier singleplayerowych, z tym, że granie w Battlefielda czy Star Wars: Battlefront z botami trochę mija się z celem. A chyba każdy chciałby zagrać w te pozycje. A sequel marzeń?

Kaxi: Eternal Darkness 2 - zdecydowanie, bez namysłu i niepodważalnie. Jedynka jest moim zdaniem najlepszą grą na GCN i po prostu będę musiał zagrać w sequel. I mam nadzieję uczynić to jak najszybciej.

Matt: O rany! Metroid 2! Koniecznie! Samus Aran przygniotła mnie hełmem do telewizora na minimum 30 godzinek! No i V-jurek część druga!

OG: Killzone 2.

Gulash: Najpierw to niech się jedynka pokaże... Ja ciągle i bezsprzecznie pragnę Halo 2 z gier, które na pewno będą. A z innych, podobnie jak Kaxi chciałbym kiedyś ujrzeć Eternal Darkness 2, na którego szansę są, że tak to ujmę, zerowe.

Matt: Kurczę, naprawdę wolisz biegać z plazmą w łapie i strącać obcych? Ech, Killzone to co innego. Ostra amunicja i do przodu!

OG: A skończyłeś Halo te prawie dwa lata temu?

Matt: No wiem, że gry trzeba kończyć, gdy jest ich czas, ale... nie skończyłem. Nie te klimaty. Science fiction nie dla mnie.

OG: Naczytałeś się propagandy. Nie chrzań. W Halo to nie ma normalnych karabinów? Są.

Matt: Jest też plazma i piszczałki małe.

OG: Kiillzone to też sci-fi. I co?

Matt: Killzone = orgazm jak naciśniesz spust i wywalisz z vulcana w ścianę (chociażby). I już się chyba nie lubimy.

OG: Killzone w moich oczach rozwalił Halo, ale to nie znaczy, że od razu musze najeżdżać na Halo, bo to za dobra gra.

Banan: A dobry vulcan to podstawa - chyba wszyscy się co do tego zgadzamy.

Kaxi: A nikt nie czeka na Geist od twórców Mary-Kate and Ashley, hehe?

...

Gulash: Po tej krępującej ciszy wypada mi dodać, że chyba wybiorę się też w tym roku na CDGC. Chrześcijańscy Developerzy też mają swoją konferencję, nazwaną po prostu Christian Game Developers Conference. Odbywa się w Potland, a spotykają się tam producenci z powołaniem ewangelizacji przez gry komputerowe. No ale nie ma co się dziwić - przypuszczam, że uderzają w ślady telewizyjnych kaznodziei i mają nadzieję natłuc trochę kasy na, powiedzmy, przeprawie Mojżesza i jego ludu przez pustynię. Tylko jak to musi wyglądać? Mojżesz wali kijem i leci manna, +5 energy restored?

Co się dzieje z tym światem...

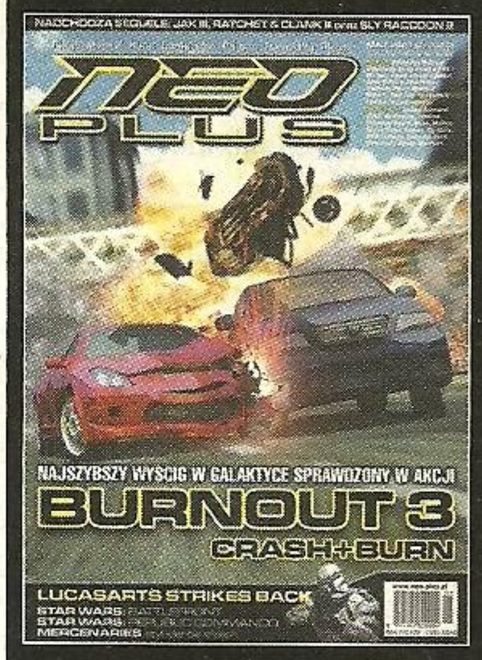
konkurs

Do wygrania:
F1 Career Challenge na GameCube, FIFA 2004 na GameCube
Legend of Zelda: A Link to the Past & Four Swords na GBA

Pytanie: Ilu graczy może jednocześnie bawić się w Legend of Zelda: Four Swords?
a) dwóch b) trzech c) czterech

Jeśli chcesz wziąć udział w konkursie, wyślij SMS pod numer 7216 o treści A, B lub C poprzedzony hasłem NEO (NEO A, NEO B lub NEO C)

Sponsorem konkursu jest firma Świat Nintendo (www.swiatnintendo.pl)



nr 65 maj 2004
(05/2004)
issn 1505-8204
index: 345342

Redaktor naczelny
Marcin Górecki

z-ca red. nacz.
Marcin Sikora

Współpracują
Banan
Tomek Bykowski
Krzysztof Janicki
Łukasz Kurkowski
Michał Mielcarek
Miłosz
Oskar Nowak
OG
Maciej Zając

Hall Of Fame
Anek, Brat, Dzik, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, Szymon Maślak, Vandal, Wicik,

Oprawa Graficzna
Independent Design Group

Korekta
Mac daddy

Druk
ELANDERS Polska

Adres do korespondencji
-NEO PLUS-
Skrytka Pocztowa 85
00-963 Warszawa 81

e-mail
gulash@neo-plus.pl
marcellus@neo-plus.pl
(i *ksywa*@neo-plus.pl)

Internet
www.neo-plus.pl

Wydawca
Independent Press

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam.
Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji.
Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

Z CYKLU TYLKO U NAS NAJTANIEJ POLECAMY:
TWIN CALIBER 69 ZŁ. Z AKCJĄ JAK TRZEBA

TERAZ SAME KILLER CENY KILLER! KILLER! KILLER!

OFERTA AKTUALNA DO UKAZANIA SIĘ KOLEJNEGO NUMERU CZASOPISMA

▶ WSZYSTKIE CENY MAMY SUPER ALE TE SZCZEGÓLNIE KILLERSKIE ZAZNACZYLIŚMY ZNACZKIEM „KILLER":

SUPER

Colin 4

Forbidden Siren

WRC 3

007 Everything or nothing

Manhunt

Primal

Maximo vs Army of Zin

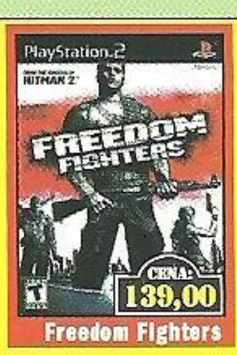
Legacy of Kain Defiance

HIPER

Pro Evolution Soccer 3

Gladiator

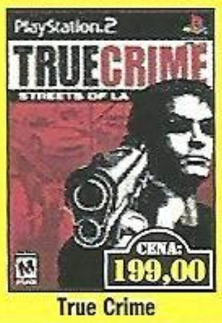
Mafia



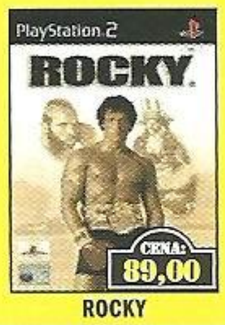
Freedom Fighters

JAK 2 Renegade

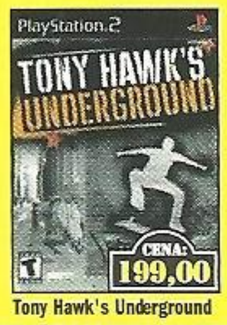
Kill Switch



True Crime



ROCKY



Tony Hawk's Underground

UEFA 2004

GTA Vice City

Virtua Fighter 4 Evolution

Soul: Calibur 2

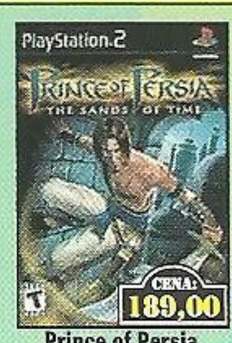
Need for Speed Underground

Desert Storm 2

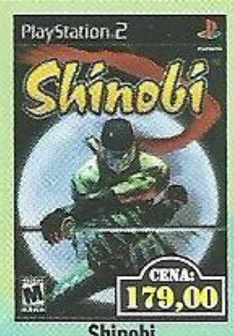
Lord of the Rings Return of the King

Medal of Honor Rising Sun

Castlevania lament of innocence



Prince of Persia



Shinobi

Baldurs Gate Dark Alliance II

Final fantasy x-2

ODKRYJ NAJWIĘKSZY WYBÓR GIER DO PS2 W NAJLEPSZYCH CENACH (JUŻ OD 39 ZŁ)

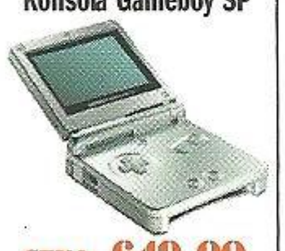
DRIVER 3 - . Zamów juz teraz!	Bionicle 119	Pro Evolution Soccer 2 .. 149	Indiana Jones&Emp.Tomb 199
Sleed Storm 39	Conflict Desert Storm ... 119	Silent Hill 2 Directors Cut.. 149	Italian Job 199
FIFA World Cup 2002 39	Crash Bandicot	Worms 3D 149	**LMA Manager2004** 199
Die Hard Vendetta 59	Wrath of Cortex 119	Dancing Stage Fever 159	NBA live 2004..... 199
Pro Evolution Soccer..... 59	Evolution Skateborading . 119	Futurama 159	NBA 2K3 199
Simpson Skateboarding... 59	Evolution Snowboardnig . 119	Harry Potter i kamień	NHL 2004..... 199
Castleween..... 69	Ferrari f355 119	filozoficzny (PL)..... 159	Metal Gear Solid Subst.. 199
King of Route 66..... 69	GTA 3 119	Harry Potter Quiditche... 159	Midnight Club 2 199
Smugglers Run 69	Gran Tourismo 3..... 119	**Mision Impossible**	Monsters inc 199
Twin Calibre 69	Jak and dexter..... 119	**Operation Surma** 159	Silent Hill 3 199
Whiteout 69	Jimmi Neutron 119	Spyro Enter The Dragon Fly. 159	Sims Poza domem..... 199
Getaway 79	Max Payne 119	Total Club Manager 2004 . 159	Spy Hunter 199
GT Concept..... 79	NBA Live 2003 119	Ninja Assault 169	Tomb Raider
James Bond 007 Night Fire 79	Pirates:legend of blue cat 119	SOCOM 2 169	- The Angel of Darkness . 199
Lake Master EX..... 79	Resident Evil Survivor2: CV.. 119	Blood Roar 4 179	Time Crisis 3 199
Lord of the Rings Two Towers 79	Robin Hood Defender	NBA Street 179	**Zone of the enders**
Maximo 79	of Crown..... 119	Syberia 179	**2nd Runner** 199
Medal of Honor Frontline.. 79	Summoner 2..... 119	FIGHT NIGHT..... 185	Wolfenstein..... 199
NBA LIVE 2002..... 79	Tekken Tag Tournament.. 119	UEFA EURO 2004 185	X-MEN 2:
Rayman Revolution 79	Tony Hawk Pro Skater 4.. 119	Onimusha Blade Warriors 185	Wolverines Revenge 199
Ratchet & Clank 79	Turok Evolution..... 119	Bloodrayne 189	Warhammer 40K
Resident Evil	Final Fantasy X 129	Breath of fire 189	NBA Live 2003 209
Codename Veronica. 79	Kingdoms Heart 129	Chaos Legion 189	Mafia 209
Robot Warlords..... 79	Klonoa 2 129	Lego Racers 2..... 189	Fallout Brotherhood of steel 218
TOCA Race Driver 79	Lord of the Rings 129	Sly Raccoon 189	Project Zero 2 219
WRC 2 Extreme..... 79	Monster Jam Destruction . 129	Simpson Road Rage 189	Crimson Butterlfly..... 218
Harry Potter i Komnata	Rally Fusion:	War of the Monsters 189	Beyond Good and Evil ... 219
tajemnic 89	Race of Championship .. 129	Alien vs Predator 199	Dragon Ball 2 Budokai Z . 219
Thunderhawk 89	Centre Court: Hard Hitter2.. 139	Alpine Racer 3 199	Broken Sword
Colin 3 99	Dead or Alive 2..... 139	Amplitude..... 199	Sleeping Dragon 219
Crashed 99	Splashdown 2 139	Ape Escape 2 199	Tak & the power of Juju . 219
ESPN NBA 99	Auto Modelista 149	Battle engine aquila..... 199	Formula One 2003..... 219
ESPN NFL 99	***Burnout 2***..... 149	Bloodrayne 199	Legacy of Kain Defiance . 199
ESPN NHL 99	Casper 149	Capcom vs SNK..... 199	Max Payne 2..... 219
Lego Drome Racers..... 99	Hulk..... 149	Contra 199	Sphinx & Cursed Mummy 219
Magix Music Maker 99	RYGAR 149	Commandos 2 199	Star Wars CLONE WARS . 219
Scooby Doo Night of 100	Ultimate Fighting	Dino Stalker..... 199	XIII 219
Frights 99	Championship..... 149	Dogs Life 199	Black and Bruised..... 229
StarTrek Voyager 99	Chessmaster 149	Enter the matrix 199	Dragons Lair 3D 229
WRC..... 99	Gift 149	EYE TOY GROOVE 199	Ghost Hunter 229
James Bond 007	**Destruction Derby**	Fire Warrior 199	Ratchet and Clank 2 229
Agent Under Fire..... 109	**Arenas** 149	Gladius..... 199	Sonic Heroes 229

GRY GBA/SP

Aggressive Inline... 149,9	Britney's Dance Beat 69,9	Hugo Bukkazoom .. 169,9	Pokemon Rubby ... 199,9
Batman Vegeance .. 119,9	Castlevania 159,9	Hugo Evil Mirror PL 169,9	Pokemon Sapphire . 199,9
Breath of Fire..... 99,9	Chessmaster..... 99,9	Hulk..... 99,9	Smuggler's Run 99,9
	Doom 2 99,9	Iridion 2..... 99,9	Spy Hunter 99,9
	Driven 99,9	Jazz JackRabbit ... 149,9	Spyro 2 Season of Ice 99,9
	Extreme Ghostbusters 99,9	Lord of The Rings ... 99,9	Sum of all Fears 69,9
	Final Fantasy Tactics 209,9	Lost Vikings 99,9	Super Mario 189,9
	Golden Sun 2 189,9	Mega Man 2 99,9	Tarzan 129,9
	Gremlins..... 99,9	Mortal Kombat Deadly	Shinobi 99,9
		Alliance 149,9	The Scorpion King.. 169,9
		Moto Racer..... 99,9	Rainbow Six 169,9
		NBA Jam 2002 99,9	Turok Evolution 99,9
		Next Generation Tenis 99,9	Wario Land 4 189,9
		NFS Underground .. 158,9	Wofenstein 3D 119,9
		Pinball Challenge ... 99,9	Worms World Party . 119,9
		Pink Panther Pinkadelic	Zone of the enders . 169,9
		Pursuit..... 99,9	

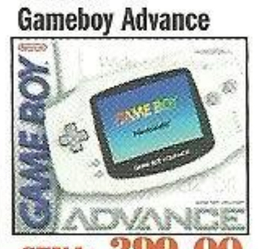
KONSOLE

Konsola Gameboy SP



CENA: 649,00

Konsola Gameboy Advance



CENA: 399,00

EYE TOY
Zabawne gry z kamerą, która jest w komplecie.
CENA: 229,00

KONSOLE
PS2+joypad Sony+Gra
CENA: 1049,00

Dostawa kurierem gratis!

CENA: 799,00
PS2 Srebrna +2 joypady Sony + port IrD
CENA: 1189,00

MGS Twin Snakes 219 | Harvest Moon 219 | Mortal Kombat 139

FF Crystal Chronicles 189 | NFS Underground 149 | BMX XXX 119

1 Karta pamięci do PS2 8MB oryginał kosztuje 119,- a 2 szt. tylko 199,- :)

PS ONE

Action Bass..... 69,9	Delta Force Urban Warfar 99,9	G-Police 2: Weapons of	Megaman X 5 49,9	Saga Frontier 2 159,9	PGA Tour Golf..... 69,9
Alone In The Dark 99,9	Destrega 99,9	Justice 149,9	Micro Maniacs..... 69,9	S.C.A.R.S. 65,9	Time Crisis 99,9
Army Men Team Assault . 89,9	Die Hard Trilogy 2 99,9	Gran Turismo 2 99,9	Mike Tyson Boxing..... 99,9	Shadowman 59,9	Toca 2..... 69,9
Barbie Race & Ride ... 119,9	The Dukes Of Hazzard .. 59,9	Guilty Gear 59,9	Millenium SoldierExpend 139,9	Sheep 58,9	Tony Hawk Pro Skater 4 . 99,9
Blaze & Blade..... 149,9	Egypt II The Heliopolis	Gungage 59,9	Monsterseed 99,9	Silent Bomber 99,9	Toshinden 4..... 99,9
Bond 007:	Prophecy..... 69,9	Hoobs 99,9	Mountain Bike..... 69,9	Sled Storm..... 58,9	Triple Play
The World is not enought 39,9	Equestriad 2001 59,9	Hot Wheels Turbo Racing 99,9	NHL 2000 Live..... 99,9	Smurfs 99,9	Baseball 2000 99,9
Buster and	Evo's Space Adventure .. 49,9	Hugo Frog Fighter (PL).. 99,9	One Piece Mansion 59,9	Speed Freaks..... 69,9	UM Jammer Lammy 99,9
The Beanstalk 119,9	Formula 1 2001..... 99,9	In Cold Blood..... 79,9	PGA European Tour Golf . 69,9	Star Wars Demolition... 69,9	Urban Chaos 139,9
California Surfing..... 59,9	F1 Champ. Season 2000. 59,9	Jinx..... 99,9	Pipe Mania 3D..... 59,9	Star Wars:Phantom	Vanishing Point 69,9
Carmageddon..... 69,9	Fade To Black..... 69,9	Kiss Pinball..... 69,9	Premier League Manager 59,9	Menace..... 99,9	Victory Boxing 69,9
Chase The Express..... 59,9	Fear Effect2: RetroHelix 159,9	Kotobuki Grand Prix.... 69,9	Puzznic 49,9	Stock Car Racing 69,9	WCW Mayhem 99,9
Cleopatra Fortune..... 69,9	Fifa 2004 69,9	Kurushi Final..... 139,9	Railroad Tycoon 2 69,9	Stuart Little 2 99,9	Winnie the Pooh 99,9
Colin Mcrae 2 109,9	Final Fantasy IV+V Anthology.	Lego Island 2..... 128,9	Rapid Racer..... 65,9	Sven-Goran Eriksson's World	Wipeout..... 99,9
Crash Bandicoot 2..... 99,9	 119,9	Lego Racers..... 128,9	Rayman 1 & Rayman 2 . 119,9	Challenge 59,9	Worms Pinball 99,9
Crash Bash 99,9	Final Fantasy IX..... 159,9	Le Mans 99,9	Rayman..... 69,9	Syphon Filter 2 & In Cold	World Snooker 69,9
Crash Team Racing 99,9	Final Fantasy Origins .. 129,9	Lost World:Jurassic Park 59,9	Rayman Junior..... 69,9	Blood..... 129,9	WRC Arcade..... 119,9
Crisisbeat 69,9	Firebugs 119,9	Martin Gothic Unification 69,9	Rollcage 69,9	Tekken 3 99,9	Xevious 3D/G+ 89,9
Dancing Stage	Football Manager 2000 . 58,9	Medal of Honor Underground.	Roswell Conspiracies Aliens,	Magical Tetris Challenge. 99,9	
Euromix+mata 179,9	Forsaken 129,9	 69,9	Myths & 99,9	Tiger Woods 99	

TOCA 2

Resident Evil 3 NEMESIS

Kiss Pinball

Tony Hawk Pro Skater 4

PC | PS2 | PS ONE | GAME BOY COLOR | GAME CUBE | GAME BOY ADVANCE

EXE DAX

www.fajny.pl

GALAKTYKA EXE

NASZ SKLEP FIRMOWY „GALAKTYKA EXE"

Zaprasza do wymiany gier oraz zakupu gier z opcją wymiany. Zaprasza też do składania zamówień przedpremierowych „Galaktyka EXE" - Centrum Handlowe Bielany, ul. Czekoladowa 9/260 Bielany Wrocławskie. Najłatwiej znaleźć nasz sklep wchodząc od strony IKEA

JAK ZAMAWIAĆ WYBRANE ARTYKUŁY?

DZWOŃ:	FAKSUJ:	PISZ na adres:	INTERNET:	BIURO HANDLOWE
od godz. 8.00 do 16.00 (071) 3537002 od 10.00 do 21.00 (071) 3110358, 0601 732888	(071) 3537010	EXE, Skr. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57	www.fajny.pl www.exe.com.pl exe@exe.com.pl	sprzedaż hurtowa: EXE, ul. Kolista 8, 54-152 Wrocław.

**konsola z ogólnopolską gwarancją SONY Poland. NASZE CENY dotyczą nowych, oryginalnych i nieużywanych produktów. NASZE CENY dotyczą gier wyłącznie w wersjach ANGIELSKICH. NASZE CENY zawierają podatek VAT. KOSZTY WYSYŁKI - 9,95 zł.

Zapraszamy do współpracy odbiorców hurtowych oraz sklepy

CRASH

BURN